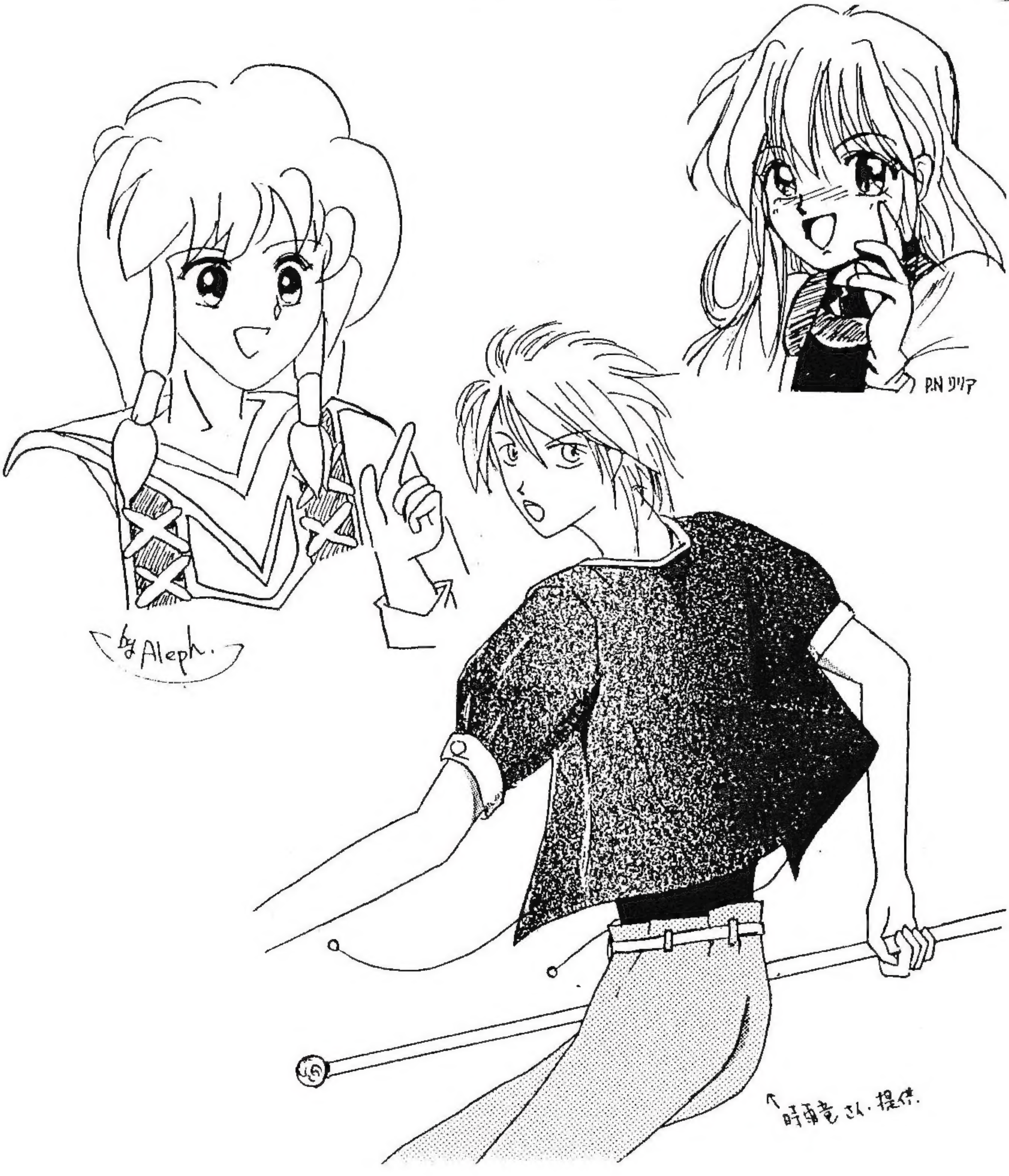
General Interchange Communication NET　　for MSX and X Users.

VERNET

Vol. 11

Vol. 11
9
Sep. 1994

G．I．C．N．発動！／SUPERVERNET計画
BETRAYAL／SWORDWORLDリプレイ
「へろへろ10号」　　他



VERNET#11・目次

◎表紙ノ画　P.Nリリアさん+時雨竜さん+Aleph　・・・・・　1

◎会報・ページ投稿・他
＜交流サークル紹介・目次＞　・・・・・　2
＜会報・VERNET情報局＞　・・・・・　3
＜G．I．C．N．プロジェクト＞　・・・　4

＜SCSIボード「へろへろ10号」製作記1＞
015 相田 剛志　・・・　5～8
＜リーザは天下無敵ィィ…！＞
017-2 P.Nリリア　・・・・　9

◎投稿一般部
（掲載順・敬称略）
023 BUN　　027-1 時雨竜
039 奥野綾二　　004 ローゼン
035 TAKA　　029 無双華
028 アッキー　　030 ぱんちょ
001 Aleph

◎連載投稿・他
＜CENTAUR＞
018 加ト　・・・・・・　32
＜BETRAYAL・第9回＞
005 平岡 慎介　・　33～34
＜SWORDWORLDリプレイ・カドカーワ家のお家騒動＞
004 ローゼン　・・　35～44

◎広報部
＜EVNETWORK＞　・・・・・・・・　46
＜お詫びと訂正＞
015 相田 剛志　・・・・　47
＜VCMC＞　・・・・・・・・・・・・・　48

＊Beltania技術局は、局長試験中の為、お休みです。
＊ARCADIAは、大会参加データのうち1つのデータクラッシュの為、1回延期します。
003ニヤリさん、データをもう一度送って下さい。

次号〆切りは・・・
10／19（郵便）10／20（電子メール）
次号発行は・・・
10／28の予定。
11月にづれこまないように努力します。

VERNET#11　1994年9月27日　発行
発行者：G.I.C.N.VERNET東海
〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133－1ユノキB2203
郵便振替口座番号：00860-4-98109　VERNET
編集者：Aleph
TAKA
DISK　　（順不同・敬称略）

会費残額：
☐会費を納入して下さい。
☐会費は取っていません。

《交流サークル紹介》

☆AGLAIA（〒811-42福岡県遠賀郡岡垣町戸切704-3 筑紫 高宏）
機種不問の超ハイレベルサークルです。筑紫さんはOh！XのTheSentinelでも紹介されて、有名ですね。

☆J.X.U.C.LOVERS（〒646和歌山県田辺市駅前新通り959 中川 学）
X1のディスクマガジンを隔月で発行しているサークルさんです。Oh！Xでも紹介されて、有名になっています。

☆M．KSoft（〒350-11埼玉県川越市砂新田1-6 真壁 浩）
MSXオンリーサークルの大手です。月刊のコピー本を発行しています。

☆ACTIVE（〒496愛知県海部郡八開村二子丸島306-10 下村 貴之）
MSXのサークルさんです。大容量のコピー本を発行しています。

☆しゅぅてぃんぐすたぁ（〒979-46福島県田村郡常葉町大字山根字定福132-1 白岩 光昭）
色々なゲームやアニメの同人本などを作っているサークルさんです。

☆FreeAirport（〒740山口県岩国市通津2805 田中 哲夫）
MSXのディスクマガジンを発行しているサークルさんです。

☆EV NETWORK（〒465愛知県名古屋市上菅1-424 鈴木 正章）
隔月でMSXのコピー本を発行しているサークルさんです。
今回は宣伝を収録しています。

＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃

ＶＥＲＮＥＴ＃１１

＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃＃

今回のＶＥＲＮＥＴは、雰囲気が微妙に違いますが、わかりますか？各局を振り分けて、編集作業が完全に分散されました。また、今回から始まる新たな試みも盛りだくさんです。

では、今回も元気にいってみよぉ～！

［巻頭プレゼントクイズ］

前回のプレゼントクイズは、「アンケートがどこにもない！」などの不備がめだちました。今回はまともです。豪華（？）商品はこちらです！
＊ＭＥＧＡＤＲＩＶＥソフト・シャイニングフォースＩＩ
＊ＴＤＫ製５”２Ｄフロッピーディスク１０枚
＊ＳＯＮＹ製連射機能付ジョイパッド（アタリ社仕様）

［前回の解答］

１：１９９２年１１月７日
２：無効（得点あり）
３：本誌を見て下さい。
４：高速・高密度
５：ＭＳＸ応援団

［今回のクイズ］
第1問：＃１１を含めて、今までＶＥＲＮＥＴは何冊発行されたでしょう？
第2問：ＶＥＲＮＥＴで、これまでにもっとも名前の載った回数が多いのは誰でしょう？
第3問：数研クエストの最終ボスの顔は、文字で隠されています。何と書いてあったでしょう？
第4問：Ａｌｅｐｈの誕生日をあててください（！）。

1問１０点、また、ポイント使用１００ポイントにつき、１０点加算されます。

ポイントは会費に振り込めますが、その逆は不可能です。ポイントの使用は慎重に！

［ＶＥＲＮＥＴ秘密結社「月の友」（爆）］
影１：「Ｖ（ピー）Ｓはどうなったんだろうね。」
影２：「きっとまた’クラッシュしましたぁ’なんて言うつもりなんだよ。」
影３：「そういえば、’メル（ピー）ール’なんてのもあったわね。」
影４：「TEAM H（ピー）Ｒなんてのもありましたよ。」
影５：「きっと会長は腰痛なんだよ。」
影２：「だよ。」
影４：「何の関係があるのですか？」
影６：「プリンッ！」
影５：「わかった。お前の言いたいことはよ～くわかった。」
影１：「そういえば、こちらに核ミサイルが飛んできてるよ。」
影２：「いるよ。…え？」
影６：「プリンッ！」
（……）
影：「ひゃぁあー」
（完）

％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％
％　　　ＶＥＲＮＥＴ　情報局　　　％
％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％％

ども、０１９ＤＩＳＫです。某会長がやっと自分の体力の限界を思い知ったためにこの情報局を担当することになってしまいました。というわけで、以後よろしく。

さて、前回のアンケートの結果は以下のとうりです。

ーーーー　某会長がつけ忘れた！？。　ーーーー

おいっ、やれっつってそれはなかんべぇ（笑）。
あっ、お仕事がおわってしまった（笑）。
っさぁて、次回はっ！

ＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯ
ＶＥＲＮＥＴ＃１１アンケート調査
ＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯＯ
Ｑ１．＃１１で気に入った記事を２つ挙げてください。
Ｑ２．この夏休み、落とした宿題はいくつですか。
Ｑ３．最近ハマったゲームは何ですか。
Ｑ４．このコーナーの宛て先はＶ．東海とＶ．南田辺と、どちらがよいですか。
の４本です。
もちろん、売ります／買います・・・も受け付けます。その他、言いたいこと等ありましたらアンケートと一緒に書いて送ってください。とりあえず今回は

546 大阪市東住吉区南田辺１－１０－１２
青山大輔方「Ｖ．情報局」係

まで。

G.I.C.N.

G.I.C.N. プロジェクト発動！

　これまで、VERNETの表紙に書いてあった、「G.I.C.」とか、「G.I.C.N.」とかの文字が、何を表していたか、ご存知でしたでしょうか？
　一度だけ、書いたことがあるのですが、これは、サークル間総合交流計画のプロジェクト名です。

G.I.C.N. とは…サークルの枠を越えてイベント等を行なうことによって会員間の交流を図り、ひいては、各サークルの発展にも貢献しようという試み。とりあえず、VERNETが主宰するが、ゆくゆくは独立して、サークル間の連係を図り、現在問題となっているようなサークル間のイザコザなどを未然に防いで相互の発展を促進する、サークルのバックアップ組織となることを目標とする。

　そして、その活動がいよいよ始まります。VERNET所属の皆さんも、参加してみませんか！？

プロジェクト第一段階

　まず大切なのは、人を集めることです。そのための計画第一段階として、次のようなプロジェクトを立ち上げました。

◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
◎　対談ＭＩＬＫ世紀　　　紀世ＫＬＩＭ談対　◎
◎ TAIDAN MILK SHAKE　EKAHS KLIM NADIAT　◎
◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎

対談ＭＩＬＫ世紀プロジェクト

　対談ＭＩＬＫ世紀は、インターネット上で、電子メールを利用して対話型の記事を回覧し、対談（雑談？）記事を作成しようという計画です。
　また、出来上がった記事は、１カ月に１回、参加した方の所属するサークルに、投稿という形で提供します。
　すでに、５サークルに、参加者募集記事を投稿してあります。募集記事を出して欲しいサークルがありましたら、そのサークルの住所を教えて下さい。

参加要項

　対談ＭＩＬＫ世紀に参加するには、まず、インターネットに接続できる環境が必要です。大学や研究施設、企業などで、ワークステーションを利用している方なら、たいていそのまま参加できます。また、パソコン通信をやっている方で、PCVANやNiftyserveに所属している方も、参加出来ます。いづれも、以下のアドレスまで電子メールを送って下さい。

a8193048@stud.sccs.chukyo-u.ac.jp

PCVANやNiftyserveに所属している方で、外部への送信が良く分からない方は、こちらからメールを送りますので、郵便で連絡して下さい。

　参加者は、他の参加者のメールアドレスのリストをもらえます。記事が送られてきたら、直ちに、続きを書いて（１～２行でも Ok.）他の参加者に送らなくてはなりません。また、５回に１回程度、Aleph に送って下さい。とりまとめを行なって、記事を各サークルへ送る準備をします。

　このプロジェクトが成功すれば、また、第２第３のプロジェクトを発動すると同時に、他の交流組織との連係も図っていきたいと考えています。
　対談ＭＩＬＫ世紀はすでに、４名の初期メンバーで回覧が始まっています。皆さんの参加を、お待ちしています！

SCSIボード「へろへろ10号」製作記　1

仕様はだいたい以下の通り。
・SCSIコントローラLSIにはMB89352を使用。なお、I/Oはメモリ空間上に配置。
・ROMの代わりにSRAMをバックアップして使用。
・プログラムはFDCROMのものを改造して使用。
・外部電源（5V3A以上）を使用。
詳しくは回路図のほうを見て頂きたい。

回路図を見ると、SCSIバスに出ている線に、220と330の抵抗がついているが、これはターミネータといい、規格ではSCSIバスの両端に付けなければならないことになっている。こいつがくせ者で、なんと1Aも電気を喰うのである。これがなくても、MB89352が、バスドライバの関係でまた大喰らいなのだ。ところが、頼みのカートリッジスロットからは、ショボいことに、たった0.3Aまでしか取り出せないので、どうしても外部電源が必要になる。
このあまりに非経済的な、暴力的とも言える電力事情が、ポータブルの機械にSCSIが普及しない主原因であるのだが、それはさておく。

SRAMは、62256タイプを使う。32KBと容量が手頃なため、Z80と組み合わせて使うRAMとしては最も多用されている。価格は700円くらい。
SRAMの電源には、最近（でもないか）流行の電気二重層コンデンサを使った。コンデンサだけに、電池よか扱いが簡単そうでよい。電源が切られた時にSRAMをバックアップするために、低電圧検出器のS8054ALBが秋月電子で売っていたので使用してみた。このICは、入力電圧が約4V以下になると、出力をLレベルにする。CMOSなので、このIC自体の消費電力は極めて小さくすむ。また、電源のチャタリングの影響を防ぐため、シュミットトリガでCMOS、高速かつTTLインタフェイスの、74ACT132を間にはさんだ。
偉そうに言うことでもないが、バックアップの基本はCMOSである。

さて、ここまでで、あれっと思った人もいるだろう。いるかもしれない。きっといる。いるはずだーい。

というのは、プログラムで要るのは1ページ分、16KBでよいということである。せっかく32KBのSRAMを使うんだから、空いた16KBも有効に利用したいところである。さて、どうしようか・・・そのまま8000H～BFFFHにマッピングして使うか・・・いや、それじゃ芸が無いし、不便だ。では、同一ページ上にローカルバンクを作るか？それも、DOS2みたいに16KBまるごと切り替えてしまうのでなく、一部分のみを切り替えられるようにして・・・。

というわけで決めたのが、今の回路である。
7FF0～7FFFHをメモリマップドI/Oとしている。これらはすべてMB89352のレジスタ群がマッピングされているが、丁度良いことに、15個目のレジスタが欠番になっているので、ここにメモリ管理用のレジスタをマッピングする。つまり、

```
  7FF0H～7FFEH  MB89352レジスタ
        7FFFH   メモリ管理レジスタ
```

となっている。
また、メモリ管理レジスタの内容は、

```
+--+--+--+--+--+--+--+--+
|WE| 0|**|**|**|**|P1|P0|
+--+--+--+--+--+--+--+--+
```

となる。記号の意味は以下の通り・・・

```
   WE   ・・・  SRAMの書き込み禁止/許可（0で禁止）
 P1，P0  ・・  メモリのページング（2進数で0～3を指定）
```

（注）　＊　リセットすると全ビットは0に初期化される
　　　　＊　ビット6は予約
　　　　＊　ライトオンリー

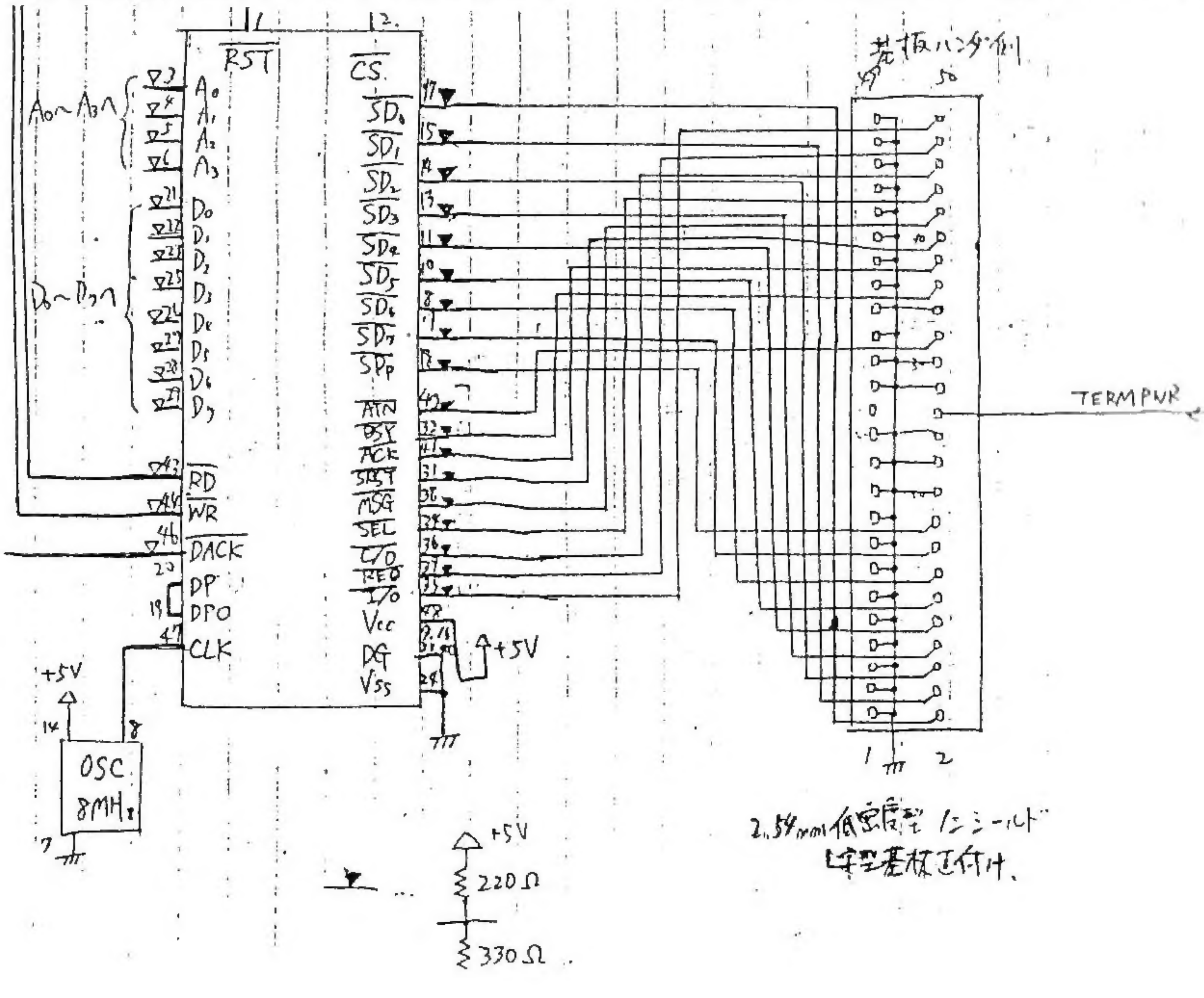
このレジスタで、４０００Ｈ～５ＦＦＦＨの８ＫＢがページングされる。バンク０～バンク３で３２ＫＢ。ただし、バンク３は６０００Ｈ～７ＦＦＦＨのイメージである。なお、バンク３を表に出したとき４０００Ｈ～５ＦＦＦＨに出したとき、５ＦＦ０Ｈ～５ＦＦＦＨにはレジスタ群はマッピングされない。

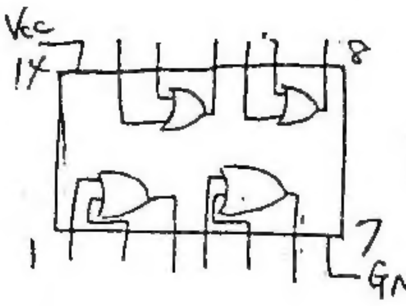
これらレジスタ群を含め、ＳＲＡＭのメモリ空間は、８０００Ｈ～ＢＦＦＦＨにもマッピングされている。

さて、実際に作ってみたところ、だいたい良いようだ。
と言っても、そうすんなりとできたわけではなく、かなりの紆余曲折があったのだが。
例えば、回路図の、ＡＬＳ１３３のすぐ下にＡＬＳ８６のゲートがある。これは、４０００Ｈ～７ＦＦＦＨ（ページ１）と同じ内容を８０００Ｈ～ＢＦＦＦＨ（ページ２）にもマッピングするためのゲートだが、これは、はじめはＡＬＳ３２を使っていた。ＡＬＳ３２はＯＲゲートなので、ページ１，２の他にＣ０００Ｈ～ＦＦＦＦＨ（ページ３）にもマッピングされることになる。
これがいけなかった。
ＭＳＸでは、メモリのＦＦＦＦＨ番地は「拡張スロット選択レジスタ」ということになっている。だから、ＭＳＸシステムは、起動時にスロットの拡張／非拡張を調査する為に、ＦＦＦＦＨに勝手に値を読み書きしてしまうのである。
このおかげで、ＳＲＡＭが勝手に書き込み許可されたり、リセット後にローカルバンクがいきなり切り替わっていたりと、怪現象が続発し、なかなか往生した。

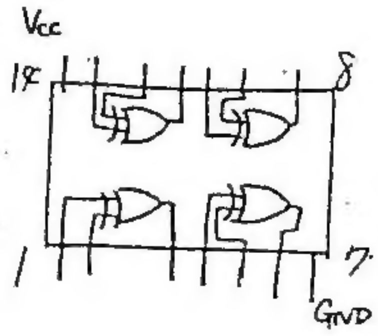
で、とりあえず、貰い物のジャンクのＳＣＳＩ－ＨＤを繋いで試してみたところ、ｉｎｑｕｉｒｙやｒｅｑｕｅｓｔ　ｓｅｎｓｅ、ｔｅｓｔ　ｕｎｉｔ　ｒｅａｄｙといった、メカニカルな動作を伴わないコマンドは実行出来るのだけれど、ｒｅａｄやｗｒｉｔｅなどはｕｎｉｔ　ａｔｔｅｎｔｉｏｎ（エラー）が出てしまって動かせなかった。
なぜだ・・・。
ｕｎｉｔ　ａｔｔｅｎｔｉｏｎが出ているということは、コマンドがちゃんとＨＤに伝わっているということだ。ＨＤのほうに原因があるようだが。それともＨＤの電源容量が足りないのか・・・？
このＨＤはＴＯＷＮＳで使ってたもんだというので、試しに友達のＴＯＷＮＳに繋いでみた。すると案の定、ＨＤは沈黙を保つだけであった。

何者がＨＤ君を天国に連れていってしまったのか・・・まともなＨＤが欲しいと思いつつ以下次号。

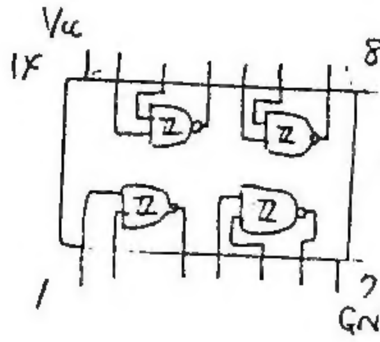




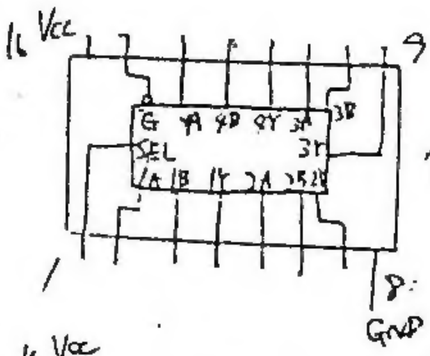
74ALS32



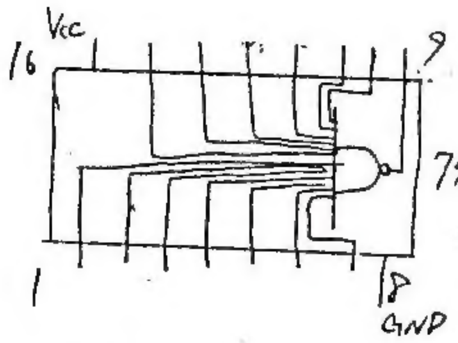
74ALS86



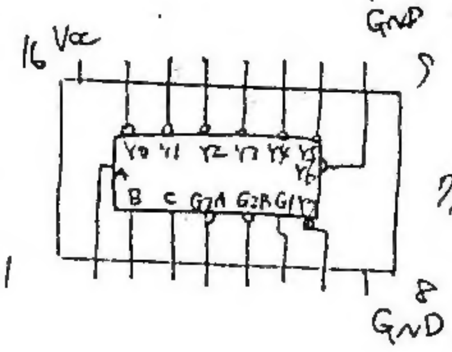
74ACT132



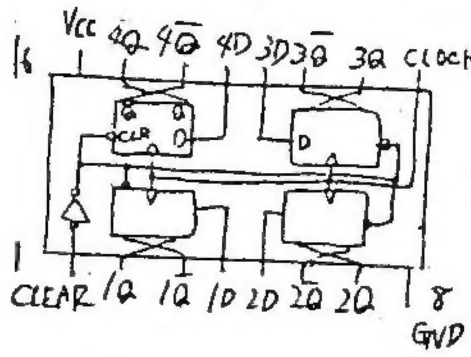
74LS157



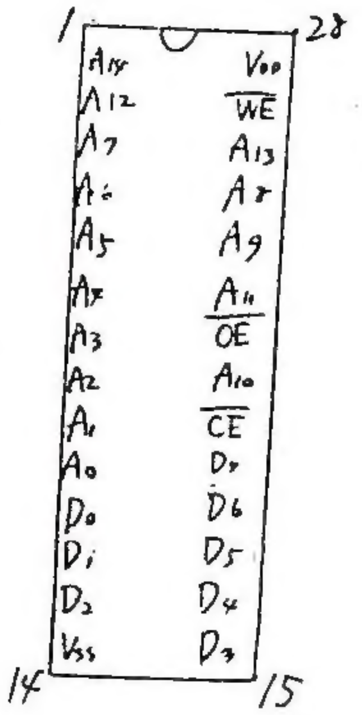
74ALS133



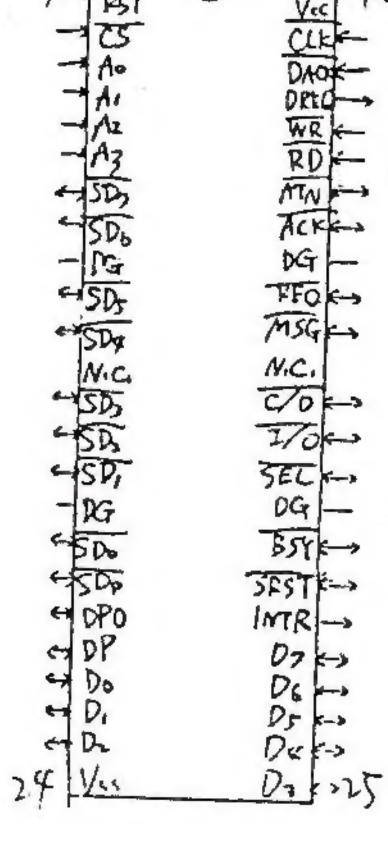
74LS138



74LS175



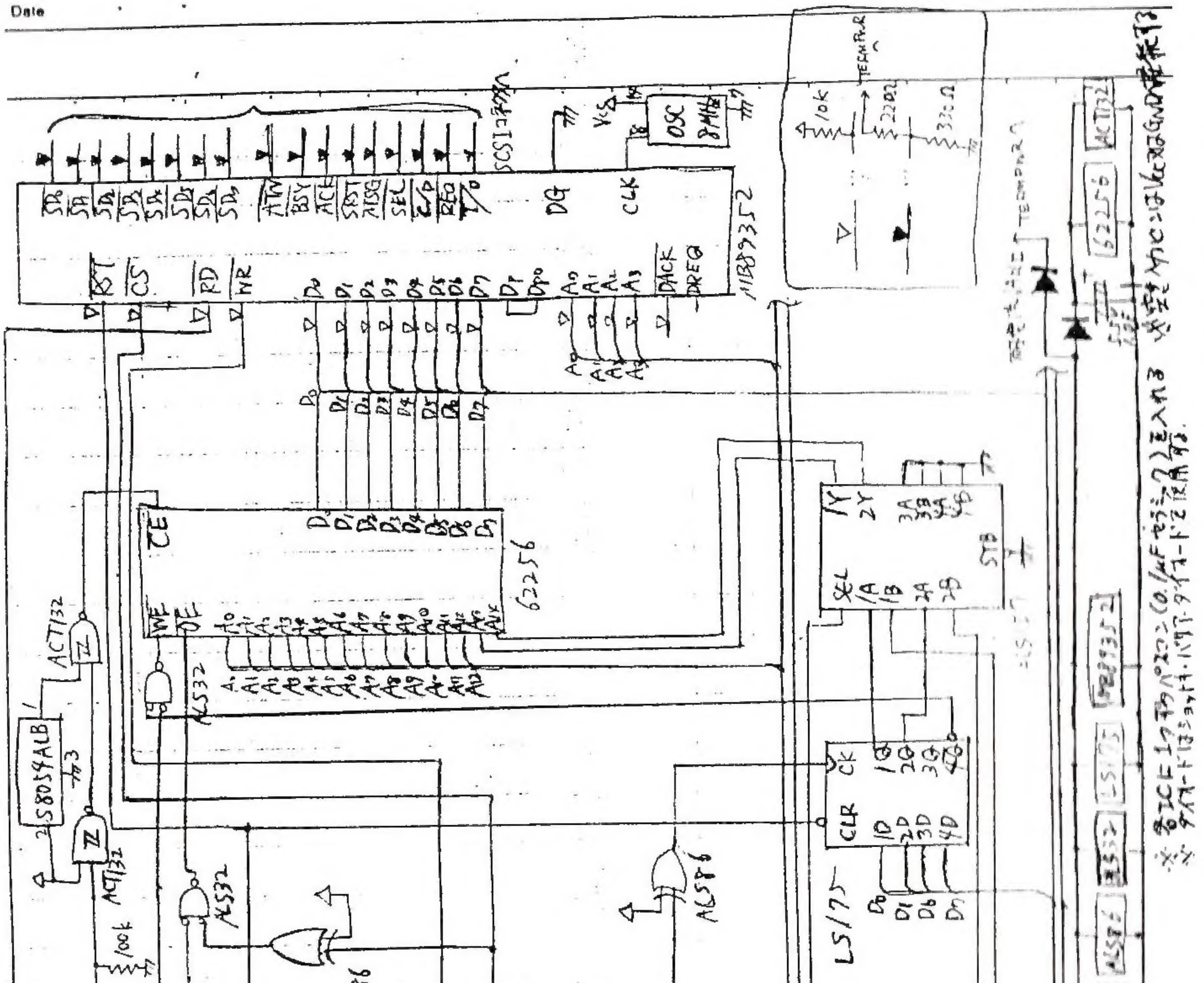
62256.



MB89352

No.

Date



MB89352
62256
LS138
LS175
ALS32
ALS86
ALS133
ACT32
S8054ALB
OSC
8MHz
CS12
SLTSL
WR
RD
RESET
A0
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
A9
A10
A11
A12
A13
A14
A15
D0
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
+5V
GND
SW1
SW2
DACK
DREQ
CLK
CE
WE
OE
SEL
STB
CLR
CK
10k
100k

8

リーザは天下無敵ィィ…！

☆。どーもこんにちは！
すみませ〜ん休んでしま
いましてAlephさん。
最近、新刊に追い込
まれてCGも描けない
状態ですぅ。

Alephさん.
アンケートありが
とうございま
した♡
お約束
どうり
投稿
しますね♡

☆。みなさんはイースⅣ
クリアしましたか？私はもう
数回クリアしています。でもの
めりこんでやる時間が無い。
やはり、リーザちゃんは可愛い
ですよね。それにしても
白鳥由里さんは本当に
嵌まってますよね♡イメージ
がバッチリしていますから
信じられないくらいです。
ファルコムショップに
リーザのオリジナル
Tシャツは出ないのかなぁ
と思っている今日頃です。

☆。これからイースⅤがつくられている
みたいだし〜これからツインビー2
も復活だし。ああ。これからの
意欲がわいてきます。ウッキー
それではまた.....

1994 9.10
P.N リリア
実は今、きき手をけがしています
描いていると指に血がたまって
いたいんですよ(本当)

made in JAPAN

○投稿一般○

投稿一般部投稿規定（推奨）

投稿一般部の１９９４年９月現在の投稿形態の規定です。若干の変更点がありますので、見ておいて下さい。

１：投稿は必ず、フロッピーディスクあるいは電子メールで。
２：フロッピーディスクに入れる場合の拡張子は”t??”。ただし、「？？」は投稿対象となるVERN.の号数。
３：ファイル名は英大文字および数字に限る。
４：文中に半角の平仮名・カタカナを使用しない。
５：匿名禁止。ペンネーム可。悪質な場合（書き逃げetc.）な場合、住所氏名を公表することもあります。

[023 BUN] 1994/8/26 着

『ＢＵＮのあすなろ日記（２）ーディレクトリ編』
０２３．ＢＵＮ

７月１０日：彼は〈麻雀狂２〉のソースリスト、私はMマガ・バックナンバーと睨めっこです。
〈麻雀狂２〉はＡディスクでは正統派麻雀が、Ｂディスクではムフフ！が楽しめて、二人とも（特に彼が）気に入っているゲームなんです。
我が家のタボちゃんはＲＡＭ増設をしていないのでムフフ！満載のＢディスクでは無理ですが、容量に余裕があるＡディスクだけでもなんとかＲＡＭＤＩＳＫ化出来ないものか（前回の〈上海２〉みたいにネ）、と彼は頑張っています。私の方はというと、９１年６月号に掲載されている「ＦＣＢを参照してタイムスタンプを表示するＢＡＳＩＣプログラム（ＤＯＳ１専用）」のＤＯＳ２兼用化に挑戦中なんです。
しかし敵は両方とも難攻不落、タボちゃんはガガガッを、サンちゃんはｅｒｒ５を繰り返しています。

７月１３日：システムコールを使ってドライブ番号の書き換えを、という彼の試みはまだ成功しません。マシン語の本とソースリストとの睨めっこが続いています。たまにはこっちも向いてよネ。
タイムスタンプの方は、ＦＣＢからではなくディレクトリを直接書き換える事にしました（ＤＯＳ２でのＦＣＢ参照方法が分からないんです）。
今は、論理演算の泥沼（年月日の計算式）にはまってもがいています。誰か助けてーー！（無駄デシタ）

７月１４日：やっと出来ましたヨ。タボちゃん・サンちゃんどちらでも動いてくれます。無茶苦茶な日付を打ち込んでいたら彼に叱られてしまいました（ＲＡＭちゃんは未だに・・、だから半分は八つ当たりなんですけどね）。でも、嬉しいナ。苦労したもんね。
「そんだけじゃオモロないな。せっかくディレクトリ触わってんのやから、ついでにファイルの並べ替えやなんかもやってみいや。ものは試しやで」、彼がこんな事を言い出しました。
「梨奈ちゃん（ＦＳＷ）みたいにするの？」
「あそこまでは無理やけど、ほんでもＢＡＳＩＣでどこまで組めるか、駄目モトでやってみようや」
言い出した手前（私一人では無理ですし）、彼も協力してくれるそうです。いっちょうやってみますか！

７月１５日：「セクターリードの際、Ｆ３５１～２番地が示すアドレスに１セクター単位で書き込まれる」、とテクガイ（発行：ＡＳＣＡＴさん）に書いてありました。これを利用しない手はありません。
この２バイトを書き換えながら読み込んでゆくと・・、やった！すべての情報をメモリーに移せましたヨ。ＰＥＥＫ命令でファイル名を拾えます。という事は、メモリ上のデータを書き換えた後、さっきの要領でセクターライトをすれば・・、ウフッ、なんだか完成も近いみたいですよ。
とは考えが甘かったみたいです、またまた彼から無理難題が・・・。

７月１６日：最初に作ったタイムスタンプを書き換えるだけのＰｒｏ．は、ファイル名をＩＮＰＵＴしていました。今作りかけているのは、ＦＩＬＥＳでダダッと表示してＶＰＥＥＫでファイル名を読み取るというものです。彼がつけたイチャモン、うんにゃ、クレームとは、「ファイルがぎょうさんあったらどないすんねん？　アホやなぁ、スクロールするで」
やっぱり彼には〈麻雀２〉に専念していてもらった方が・・、なんて思っても後の祭りデス。宿題のエスケープ命令を勉強しているうちに、なんだか眠くなっちゃいました。いかん、酸欠だい！、パクパクパク。

７月１７日：朝からトロロ（セキセイインコ）の様子が変です。歳もとっていますし、今年の厳しい暑さを乗り切れるかどうか心配してはいたのですが・・。２時間ほど彼の手の中に居ましたが、そのまま永遠の眠りにつきました。よかったネ、トロロ。
しばらく、生まれてきた頃の事やなにか話し込んじゃいました（ＶＥＲ．に載ったこともね）。
お昼過ぎに注文していたＴＶが届きました。セットする前にやる事があります。音声出力をＡＶ＆独立した外部スピーカー双方へ直接つなぐんです。電源を入れる前ですから私も安心して手伝えます。
内部スピーカーのコーンを破ってしまうだけの失敗で、無事（？）セット完了。
上下スクロールの問題は棚上げにしておいて、ひと

まずは今作っているものを完成させる事で意見が一致しました。よしっ、ガンバ！！

．７月２０日：ファイルの並べ替え／削除を加えたものが出来上がりました。あぁ、しんど。用心のため何枚予備のディスクを用意したことやら（ブッ飛びの連チャンでしたヨ）。この間、息抜きのために〈超ズボラＦＯＲＭＡＴ〉なんてものまで作っちゃいました。これはディレクトリの先頭１バイトを００Ｈに書き換えるだけのものですが、ブッ飛びディスクの再生にも役立ちます（注：後日、駄目Ｐｒｏ．だと判明。ＦＡＴの初期化をしていませんでした。だって、この頃はＦＡＴ＝Ｗｈａｔ？だったんです、ハイ）。

さぁ、いよいよ上下スクロールに挑戦だい！！

７月２３日：やった、やった、やりました。クルクル回ってくれますよ。時々ぎこちない動きをする事もありますが、それはまぁご愛敬ということで・・。苦節ン日、酸欠でパクパクしながらもよくぞここまで、と誰も褒めてくれませんから自分でやりましょう。
「ＢＵＮちゃん、えらい！！」
ついに、ＩＮＰＵＴ→ＦＩＬＥＳ→上下スクロールと続く〈三部作〉の完成だい。あとは変数の整理などリストの見直しをゆっくりとやりましょう。

『ＢＵＮのあすなろ日記（２）ーマシン語奮闘編』
０２３．ＢＵＮ

７月２４日：〈麻雀狂２〉のソースリストと睨めっこしていた彼が、「これとちゃうか？」と大声をあげました。実行中に呼び出すファイル名の直前に、０１や０２が書き込まれています。
ここでドライブ指定をしていたら、いくらシステムコールを使った変更を試みても無駄なはずです。早速、０１を０８に書き換えてみることに。

途中１ヶ所だけ０２→０８なんて変なところもありましたが（理由は？？？）、ＲＡＭちゃんで動いてくれました。バンザーイ！　睨めっこの勝利だい！！
ところが１局終わって結果を保存しようとしたら・・、ありゃりゃ、ここだけは元に戻さなくっちゃ。
起動Ｐｒｏ．を別に作って、やっと終わりました。
〈上海２〉の時は効果音が犠牲になりましたが、今回はそんな事もなくなかなか快適です。さぁ、勝負！！

７月２５日：彼に教えてもらったシステムコールを使って、ＢＡＳＩＣ／マシン語混在のドライブ変更Ｐｒｏ．を作りました。ＤＯＳ１ではＢＡＳＩＣからのドライブ変更命令って用意されてないでしょ？
やってみるとマシン語もなかなか面白いデス（癖になりそう・・）。ＳＵＰＥＲ－Ｘ（作：Ｒｏｍｉさん）に助けてもらいながら、まずはハンドアセンブルから始めています。Ｒｏｍｉさん、お元気ですかーー？

このあいだ作った〈超ズボラ～〉もマシン語で組み直してみようかナ？　ファイトが湧いて来ましたよ。

７月２７日：前々からの私の「夢」は〈データベース〉の裏ＲＡＭ常駐です。その実現への第一歩（と言えるかどうか）として、〈ドライブ変更〉〈超ズボラ～〉からＢＡＳＩＣ部分を省く事にしました。
「わぁー、文字列の出力って難しいナ」
なになに？末尾を００Ｈにして・・、文字数はカウントダウンして・・、ゼロになったらジャンプ？
ＢＡＳＩＣって便利だナ、と痛感しながら組む事しばし、さぁいよいよ実行デス。
ビューン！　千葉県の外れ（注：房総半島）に行ったっきり戻って来ません。なんでだよ？意地悪！！

７月２８日：私のマシン語化プロジェクト（おいおい！）は、ただいま絶交、うんにゃ絶好調デス。例の〈３部作〉の一部にまで書き換えは及んでいます。
今では１ＤＤ・２ＤＤの判別もしてくれるようになりましたヨ（必要ないかナ？）。初めて１ＤＤフォーマットしましたが、これってディレクトリ領域の開始セクターが違うんですね。初めて知る事ばかりです。
ついでに、セクターリード／ライト部分もマシン語に直してみました。これでディスクアクセスが大幅に減りました。タボちゃんは大事にしなきゃ、ねっ？

当初はＣＡＬＬ文＋サブルーチンばっかりだったソースリストも、この頃はだいぶ見栄えが良くなりましたよ、エヘン。ただ、千葉への逃亡はいまだに続いています。大文字／小文字判定をきちんとしなきゃ。
Ｉｆ　ｙｏｕ　ｆｏｒ　ａ　ｗａｙ～、なんて唄っている場合ではありません、ベシッ。

８月１日：やっと８月になりました。今年の夏は長いなぁ、なんて愚痴をこぼしても・・、ガンバ！！
マシン語化は、タイムスタンプの書き換えルーチンにまで進んでいます。ＢＣＤ、なーにコレ？　進数変換だってチンプンカンプン。ギブ・ミー・酸素！
パクパクしていたら、北海道から嬉しいお便りが届きました。ＥＤファンダム（８９年）のリストも入っています。感謝します、ＯＸさん。

このあいだ、「長ーーいマシン語データの打ち込みはどうされていますか？」って、お尋ねしたんです。
左手にリストを持って、右手だけでカタカタ打つのって大変でしょ？　テンキーにＡ～Ｆキーを割り当てるのに私がとっている方法は、〈文字フォントの書き替え→打ち込み→データの書き替え〉です。
ダミーファイルを用意する事で文字領域の確保が不要になり、どんなに長ーーいリストでもＯＫですヨ。

でも、ＯＸさんが送ってくれたリストはすごいなぁ。ＣＡＰＳキーで切り替えＯＫとは。こんなに素晴らしいローダーを無くしたのは何故、Ｍファンさん？

８月３日：文字列の表示はシステムコール使用に変えました。うーん、これでだいぶスッキリしました。
命令を書き込んだり削除したりする度のアドレス変更が大変になってきたので、購入したきりだった〈ＳＩＭＰＬＥ　ＡＳＭ〉君にもご登場願う事に・・。
以前は判読不能（？）だったマニュアルも、今度はなんとか理解出来そうです。
でも、ラベルの定義が出来るのは助かりますが、使い勝手は断然ＳＵＰＥＲ－Ｘの勝ちですネ。カーソル・スクロールぐらい付けて欲しかったなぁ・・。

８月５日：もうすぐお盆休みです。彼とゆっくりゴロニャンする為にもガンバ！！のはずが・・・。
これまで、ブッ飛んだディスクは〈超ズボラ～〉で再生（？）していましたが、その１枚がなんとＤＳＫＦ＝０になりました。ファイル数ですか？　ゼロです。
これって何？　Ｗｈａｔ？→ＦＡＴが原因でした。
ディレクトリだけをいくら書き換えても、ＦＡＴの初期化がされていない為にパンクしたという次第デス。
でもね、いくらテクハンを読んでもその方法が分かりません。エーンどうしよう、彼に任せちゃおうかナ？

８月１０日：またまた問題が発生。年月日のうちの日付の表示が変です。昨日まではちゃんと表示してたのに・・、１日戻して試したら表示してくれます（トトホ、９＋１＝１０ではなく「Ａ」なのよネ）。
始めからやり直しです。いったい、いつになったら出来上がるのかなぁ、ゴロニャンは「夢」かなぁ・・。
　マシン語の勉強を始めた途端に、ＴＶ・クーラー・ＶＴＲと立て続けに壊れるし、私たちにとってマシン語は鬼門なのかなぁ・・（いつになく弱気のＢＵＮでした）。気分転換に、ホリリンさんから頂いたテープでも聴こうっと。

８月１１日：高校野球を横目で見ながら手直しをしています。彼とふたりでやると作業もはかどります。
ＦＡＴの初期化は、ＶＲＡＭに書き込んだ００Ｈを

<<Aleph>>

　なんか、途中できれてますね。どうなっているのでしょう？
　でも、とても楽しそうですね。私も、いつだったか、狂ったように改造ばかりしていたことがありました。そのころに得た知識は、きれいさっぱり忘れてしまいましたが…。

<<TA・KA>>

　オシドリ夫婦ですね.（さっき，漢字変換したら難しい漢字になったので，カタカナにしました．ちなみに「鴛鴦」）うらやましいです．私も結婚したら，そんな夫婦になりたいな(？)まぁ，ずっと先のことですが．（結婚できるのか？）
　あれっ？MSX と全然関係ないや．失礼しました．
<<Aleph>>
　ちなみに、VERNET は、機種無制限になりますよ。でも、事実上は Z80。

[027-1 時雨竜] 到着日不明

一般投稿です。
Ｆｒｏｍ．時雨竜　ＮＯ．２７－１

１９９４．８．３０　ＡＭ　９：１７'

　情報処理技術者試験は、わしも受けようと思ってたんですが、時の流れは速いもので。学校のレポートも、出さないと留年、ってとこまで来てますしねぇ。そういえば、大阪でＡＤのバイトしてる友人が、『ＣＧ室でＭＳＸ見つけちゃった。』と言ってました。使われてるんですねえ、やっぱり。ＥＶＮも、頑張らなくちゃいけないな。９号あたりにおまけＤＩＳＫでも付けてみましょうかね。

　ＫＯＦ９４、難しいです。避け防御と避け攻撃の使い分けとか、吹っ飛ばし攻撃とか、気合い溜めとか、１つ使い方を知ると強さが段違いです。３人分の必殺技を覚えないといけないのは、初心者にはきついでしょうし………。って、ＶＥＲＮＥＴ読んでる人の、何人が対戦格闘をやってるんでしょう？

　おお、そうでした。今日、岡崎にバトルテックやりに行きます。ボードの方じゃないですよ。先週の幽遊白書見てたら、ＣＭを見てしまったんですねえ。うーん、バトルテックなんて、春に渋谷で［自爆！］して以来だもんなあ。楽しみだけど、店が休みだったりしたらどうしようかなあ。
じゃあ、行ってきます。

－－－－－－－－

　同日　ＰＭ　９：２１

　はい、行ってまいりました。岡崎アミュージアムは１プレイ５００円で、５分間のバトルが楽しめます。やっぱりいいですねえ。次はフットペダルを使ってみようかな。名古屋テレビの取材が来てたので、近いうちに放送されるかも知れませんね。さあ、みんなも、バトルテックをプレイしてみよう！

－－－－－－－－

SWリプレイ予告編、予告の割に長いような気がするんですぅ。テキストファイルで読んでるからかな、ふむ。
あと、ログインのMマガのコーナーって、Mマガが終わった後に2回だけあったはずですよ。その後、すぐに無くなりましたが。ああ、その頃のログインがあれば……。

何か、書かなくてもいい事を打ち込んだ気がするけど、気にしないどこう。ではでは、またお会いしましょー！

[EOF]
なんて打ったりして。

<<Aleph>>
KOF94ですか。ううむ、時代の波に乗り遅れているのか、私は。X68でガロスペをやっているアレフでした。

<<TAKA Interrupt>>
9/18のパソケで，誰かがEVNを持ってきていたので，SYNTAX,M.K Softのブースでマッタリと読んでました．（「文化少年」面白かったです．申し込んだ時はよろしくネ・）

[TAKA]% return to Aleph

あと、EVNさんでやっておられる誌上ゲームの広告（？）が届いています。ページをとると半端になるので、ここに載せます。

ＥＶＮがお送りする、ファンタジー＆スチームワールド

□□□□□□□□ ＣＬＡＳＳＩＣ □□□□□□□□

この原稿は半角８０文字で打ち込んでおります。こう書くと、ハイビジョンみたいだ。

第１回は、この世界の基本設定をお送りします。所々、◆印と共にＧＵＲＰＳの用語が出てきますが、わからない人は知ってる人に聞いてね。

■ １．基本設定 ■

クラシックの世界には、火薬があり、単発銃と繰り出し式の剣や槍（パイルバンカー！）が発明されています。時代は現実世界に照らし合わせれば大航海時代～産業革命。電気による通信手段などは発見されておらず、代わりに“神殿”の魔法が台頭しています。
◆つまり、文明レベル４くらいかな。

高価な蒸気機関（スチームエンジン）分野においては、四輪の自動車、蒸気船、鉄・アルミニウム合金（電気のないこの世界では非常に高価なため、多くは魔法によって合金の硬さと軽さを再現しています。）製の飛空艇などが発明されています。鉄道は現在進行形で路線を広げています。

◆マナは標準で、普通の人間でも魔法の素質を得られるアイテムが存在します。“神官”には地位２レベル（１０ＣＰ）と聖職者（１０ＣＰ）、“魔術師”には魔法の素質１レベル（１５ＣＰ）と特殊な背景（師、教本に１０ＣＰ）が必要で、このどちらかを選ばないと魔法を学ぶことはできません。“神官”は“聖印”によって素質１レベルを与えられます。

おっと、この世界では、“神殿”の強大な権力にも関わらず、全知全能の神々はあまり信仰されていません。頼りになるのは自分の身体ひとつ、という暗黒時代からようやく抜け出したとき“神殿”が強大な権力を握ったのは、古代文明の遺産を手に入れたからであって、人々が神を信じるようになったからではないのです。同じように、人々は死後の世界についてもあまり関心を寄せません。（人間死んだら終わりさ、というのが一般的な考え方です。）
もちろん、信心深い人達もいますし、死後の世界や魂の昇華を論じたり、“精霊界”の存在を感じ取ろうとする人もいます。
◆プレイヤーが自分のキャラクターをそう設定しても、“特殊な背景”にＣＰを使う必要はありません（実際に魂や精霊を感じたり操ったりするのは別問題で、“特殊な背景”が必要です）。でも、少数派であることは認識しておいて下さい。もしかしたら、その思想は“妄想”の類に入るかもしれません。

■ ２．２４賢人 ■

２４賢人は、古代文明の残した２４個の“瞳”と呼ばれるアイテムを利用して、常人を超えた力を使う人々です。賢人になるには、先代の賢人から“賢人”の称号と“瞳”を受けとらなければなりません。
◆“瞳”はパワーストーンと同じ力を持ちます。また、先代と同じ称号を名乗る必要はありません。

“天地霧愛樹獣鋼殻剣機蟲音鏡岩氷砂嵐”の１７人は設定募集を継続しています。

■ ３．４大神殿 ■

“神殿”と呼ばれ、世界の中央にあるディセプション島を本拠地としています。古代文明の残した技術を発掘し、世界的な権力集団になっています。
神殿の名称、それぞれの聖獣、シンボル、信仰対象は以下の通りです。

ゼノン　　玄狼［狂獣］　三日月

ナブラ　　青狐［氷獣］　逆三角
ライデン　白鳳［雷獣］　円と、中心から渦状に広がる３本の線　バルキリー
デルタ　　紅蛇［幻獣］　正三角

ライデンのシンボルがイメージしにくかったら、カミナリ様の背負ってる、太鼓の模様を思い出して下さい。
◆神殿の地下には巨大なパワーストーンが納められており、儀式魔法の祭壇も存在します。

■ 募集要項 ■

設定は多い方がいいです。ある程度集まったら、１冊にまとめて発行するかもしれません。あ、このアイデアはいいなあ。
◆“ガープス・クラシック”ってか？

さて、このコーナーでは、次のような設定を募集しています。

◎キャラクター（２４賢人を含む）とその行動
◎重要アイテム
◎ストーリー、シナリオのプロット
◎ディセプションに存在する１２王国（現時点で６つ決定）
◎ディセプションの外の世界（まとめて“辺境”と呼ばれる３大陸と無数の島々）
◆ＧＵＲＰＳを知ってる方は、追加ルール
◎その他

また、このコーナーに対する質問も受け付けています。宛先は、

↓省略可
〒４６５　（名古屋市名東区）上菅１－４２４
鈴木　正章　方　ＥＶ　ＮＥＴＷＯＲＫ
『ＣＬＡＳＳＩＣ　ＶＥＲＮ．』係　まで

まあ、質問だったら一般投稿の中でも問題ないと思いますが。

■ 次回予告 ■

ついにスタートするストーリー！設定公開はディセプションの１２王国と、魔人の契約をお送りする予定です。

ではでは、またお会いしましょー！
［草薙　京の超必殺技が勝手に出て困っている時雨竜でした］

<<Aleph>>
というわけで、この手のゲームが好きな方は参加してみてはいかがでしょうか？
<<Ta・Ka>>
オレは、サバゲーをやってみたいぞ．やっぱ，ハンドガンはベレッタだ！(←バカの１つ覚え)

[039 奥野綾二] 1994/8/19 着

from 何とか暇を見つけて投稿する会員 No.039 奥野綾二

マックを買ってしまいました。そういう訳で今回の原稿はマックで書いています。

◆ちょっぴり謎◆

前回の原稿の“ゥ”というのは何なんでしょうか？私が送った原稿では半角の“・”だったはずですが…。もしかしてＥＵＣの関係で文字化けしてしまったとか？

（[Aleph]：その通りです。今回も直すのも面倒なので、「ゥ」です。半角のカナ文字は使わないで下さい。）

ゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥ

◆アゲアシとりのアゲアシとり◆

ＳＬＡＮＧについて誤ったことを書いてしまいました。ごめんなさい！

（誤）

ＳＬＡＮＧで使える変数は１バイト型と２バイト型の２種類です。

（正）

ＳＬＡＮＧで使える通常変数は２バイト型のみで、配列に限って１バイト型と２バイト型の２種類が使えます。

（誤）

```
VAR BYTE TANSEIDO[?][4],BAISEIDO[7];
```

（正）

```
ARRAY BYTE TANSEIDO[?][4],BYTE BAISEIDO[7];
```

ゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥ

◆ＭＡＧＩＣに期待◆

超VDP講座はMAGIC移植に非常に役に立ちそうですね。後は、表示データがVRAMにどのように格納されているのかが判れば移植に必要なデータは揃いますね。
しかし、MSXのVDPって結構間抜けな気がします。講座を読んだ限りで思ったことですが…。この説明から見る限りでは、専用のプロセッサを積んでいるにも係わらず、グラフィック処理の遅いX1より更に遅いのではないでしょうか？VDPという以上は、せめてアドレス計算くらいは自動でやって欲しいものです。
Aleph氏によれば、チャレンジャーが現われたとの話なので、大いに期待させていただきます。移植にあたって最大の難点はドット構成の問題と思われますが、横方向はおそらく割り算のみで何とかなると思います。
前回の原稿の資料請求券が間抜け！もっときれいに斜線が入るのを期待していた。さらに、右ページになるか左ページになるかも考えていなかった。

◆Alephさん！頼んますよ…◆

MAGICのソース・リストに間違いがあります。Alephさんにもその旨伝えて修正をお願いしたはずなんですが、間違ったままになっています。
CM_ASM2．DOCのラベル“_B96B”の次の行の分岐命令の分岐先を以下のように修正してください。

（誤）

```
JR    NC,B9C3
```

（正）

```
JR    NC,B96E
```

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆コピー賛成論について私の意見◆

→まとまりない意見であることを予めお断わりします。

☆コピーはやっぱり悪い事です

日本では、ソフトの違法コピーに対する罪の意識が薄いようです。ソフトは知的所有物であり、市販品には著作権が設定されています。市販ソフトはお金を出して買うべきもので、お金を払わずに手に入れようとするのはれっきとしたネコババ行為であります。

「仲のよい友達同士のコピーする程度なら云々」というのは結果論に過ぎません。泥棒しておいて結果が良かったんだから犯罪じゃないなどと言うのは、盗っ人猛々しいにも程があります。どう考えても自分に都合のいいコジツケに過ぎません。
又、ゲーム・ソフトよりもビジネス・ソフトの方がコピーの被害にあう度合が大きいというのも、著しい認識不足と言わざるを得ません。少なくとも、それなりの企業においては発売元から正規の手続きで購入されたソフトが使われているはずです。
現に私の職場で使っているビジネス・ソフトはすべて発売元から正規に購入されたものです。一方、ゲーム・ソフトの違法コピーは当然のように行われています。誰かが転勤する度にコピーの孫やヒ孫が増えていきます。
（ちなみに、私の職場は転勤が多く、しかも全国異動になっています。そのため、職場における人間のネットワークも凄まじく、欲しいソフトを買わずに手に入れるなんて容易いもんです。でも、私が違法コピーしているとは言いてないからね。）

☆でも、同情の余地はある

いい加減この業界がそんなに甘くないことを判ってもいいものなのに相も変わらずくだらないゲーム・ソフトが大手を振ってのし歩いています。ゲーム関係の雑誌もソフト・メーカーの手先のようなことしか書いてませんから、買って見るまでまともなソフトかどうか判らないのが現状です。
又、メーカー側は違法コピーをさせないために「ディスクという形のある物ではなくソフトという形のない中味を売っているんだ。」と言いますが、実際のところ、ユーザーはプラスティックの円盤を買わされています。

☆MSXきらいです

ここで、私の個人的な好き嫌いを書くのもおかしいとは思いますが、話ついでに書かせていただきます。はっきり言って私はMSXが嫌いです。このVERNETでそんな事を書くなんていい度胸していると私も思います。が、別にMSXユーザーに不満があるとか、MSXというマシンが嫌いとかいう意味ではありません。MSXを売っているメーカーが嫌いなんです。もっとも、それが原因でMSXというマシンに対する悪意を持っていないでもないのですが、それについては少しずつリハビリしていきたいと思います。
思い出してください、MSXがこの世に生をうけたときのことを…。“統一規格”などと称したマシンが各社から発売されました。が、“統一規格”なんてのは名ばかりで、実際のところは数社で同じ物を売って

（値段をつり上げて？）いただけです。
“統一規格”とは本来ユーザーの為にあるものではないでしょか？しかるに、メーカー側は「開発の手間がかからない。」「他社からも出るからコケにくい。」「出し抜きがないから競争の必要がない。」などという自分達の都合のいい解釈にすり替えてしまったのです。ユーザーの為にある“統一規格”であるならば、低価格化と選択の幅が拡がるというメリットがあるはずです。
前者については、ダンピングを勧めているのではありません。自由競争が進めば自然と製造原価を下げるためのノウハウが蓄積されるということです。しかし、メーカー側がそういった努力をした痕跡は全くないといっていい状態で、不当に価格をつり上げていると思われても当然でした。
後者については二通りの意味があります。ひとつは「予算に応じたシステムを構築出来る」ということで、もうひとつは「目的に応じたシステムを構築出来る」ということです。
「予算に応じたシステム」という点に関しては、ＭＳＸが当時のファミコンより低機能であるのに遥かに高い値段で売られていたことを考えれば、全くの問題外でした。確かに、当時の他社製のパソコンも決して安くはありませんでしたが、それらのマシンはMSXより高機能でしたし、何より自社開発というリスクを負っていたことを考えれば比較の対象外でしょう。
「目的に応じたシステム」という点に関しても、オリジナリティーの感じられるマシンはほとんどなく、各社とも同じ様な物しか出していなかったので、選択の余地はほとんどありませんでした。唯一、ヤマハのマシンがオリジナリティーを出そうと頑張っていたようですが…。
こうして、ＭＳＸは他のパソコンと互換性のない新機種＝“混乱規格”マシンに成り下がってしまったのです。
そして、いつの間にかＭＳＸ２以降が出て来て、市販ソフトのほとんどが２以降でないと動かないものばかりになってしまいました。高い金を払って初代機を買った人の立場はどうなる！
とにかく、メーカーの姿勢が嫌いでした。夢を売ることの出来ないメーカーにはこの世界に参入して欲しくないですね。
余談ながら、その後、同じ様な怒りを覚えるような事件もありました。というよりも、それ以上の怒りを覚えるような事件でした。それにしても、この事件に日本のパソコン界の名門“シャープ”が一枚噛んでいたのは情けない限りです。

☆ｔｕｒｂｏ－R

「新しいＭＳＸが発売されたら（中略）嫌や」というのも当然の話です。別に旧機種にシガラミがあるとか、そういう訳ではないでしょう。買えないんですよ、買いたくても。世の中みんなお金持ちじゃないんです。人間というもの、飯も食わなきゃならんし、服も着なきゃならん、住むトコも用意せにゃならん。つきあいで一杯やらなきゃならんときもある。とかく人生金がかかる。それに、マシンを買ってもソフトが買えなきゃ話にもならんですしね。仮にかろうじて新機種を買うだけのお金があったとしても、買ったマシンがあっという間に時代遅れになる危険性もあり、うかつに手は出せません。そういう私は結構うかつに手を出してしまうクチなんですが…。
ソフトが欲しけりゃ新機種買え！なんていう脅迫めいたことを書いていますが、もし、メーカーの人間がそんなこと言ったらブン殴ってるところです。（注：ＢＵＮ殴るではありません。敬称略）

☆８ビット機の運命

インテルが速度競争に躍起になり、ユーザーがそれに同調した時点でＭＳＸを含む８ビット機の歴史が終わることが決まってしまったのです。
Ｒ８００なんてのもありましたが、それも一時的な延命措置に過ぎません。どう考えてもＺ８０互換ＣＰＵでは今日のパソコンやゲーム機の速度競争にはかないません。Ｚ８０という石自体かなり苦肉の策を駆使して作られた物ですから…。

☆まとまりがないまま最後に…

エロゲーを買いましょうってのは、ちょっとまずいんでないでしょうか？日本ではこういった物が未成年にも簡単に手に入ってしまうので、そういった物の市場を開拓するのを奨励するというのは…。

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆アゲアシとり◆

ＭＳＸ用マッパＲＡＭボードの回路図ですが、図１に明らかなミスがあります。左下の方のダイオードの両端が完全にショートしています。

◆さらにアゲアシとり◆
↓
水頭氏の言うＡＹＡＭY氏とは誰のことでしょうか？

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆仁義好かん◆

ジンギスカン鍋はマンホールをデザインしたものだそうです。（事実…だと思う。）
通に言わせれば、市販のジンギスカン鍋よりもマンホールの方がおいしく出来るそうです。

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆？？？◆

Ａｌｅｐｈさんに◎▲□（Ｖ倫に引っかかると思うのであらかじめ消去しておきます。）をもらう約束をしていたのですが…。

（[Aleph]：現在、なんと入手可能になっています。「どうやって」かは書きませんが…。）
（[影１]：消去するっ！）
（[Aleph]：ギィイイイイッ！！／笑）

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆連絡先◆

用のある人もいないでしょうが念の為。

〒５８３　大阪府藤井寺市小山７丁目９－５
奥野綾二

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆フリー・トーク◆

最近カラオケのレパートリーが増えました。曲名は忘れましたが、天地真理の「あなた～を待つ～の～テニスコート…」っていう唄です。裏声を駆使しなければ歌えませんが…。
参考ながら、天地真理はその昔ゴールデン・タイムで子供向けの番組をやっていました。って書くと年がばれるかな？

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆あとがき◆

マックで入力した後、Ｘ１で再編集しているので、接続詞とかがメチャクチャです。接続詞とか入れると改行位置が変わってくるので編集が大変なんです。それにしても、ファイル・コンバートが面倒くさい。
さて、長年の悲願であった大阪についに帰ってきました。
（????.?? ～　実家
1986．４～　東京都大田区　　←就職
1988．４～　　〃　調布市　　←転勤
1988.12～　秋田市仁井田新田　←転勤
1989.10～　　〃　　〃　潟中町
1993．４～　東京都品川区　　←転勤
1994．４～　横浜市中区
1994．６～　フリダシ　　　←転勤）
ついては、大阪を拠点に例の計画を実行に移したいと思う次第であります。乞うご期待！

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆Ｘ１のグラフィックに関する情報◆

ＭＡＧＩＣの改造にあたってＸ１でのグラフィックの扱い方を調べたので、一般公開したいと思います。
ただし、今回は６４０×２００ドット＾２，８色、又は、３２０×２００ドット＾２，８色の場合のみに限定します。

（０）予備知識

Ｘ１ではグラフィックＲＡＭはＩ／Ｏポート上にあり、Ｉ／Ｏマップは以下のとおりです。

```
       +---------+
$0000  |         |
       |????????|
$3FFF  |         |
       +---------+
$4000  |         |
       | 青のG-RAM |
$7FFF  |         |
       +---------+
$8000  |         |
       | 赤のG-RAM |
$BFFF  |         |
       +---------+
$C000  |         |
       | 緑のG-RAM |
$FFFF  |         |
       +---------+
```

一般にＺ８０のＩ／Ｏアドレスは８ビットであると思われているようですが、実際は１６ビットです。その際、アドレスの指定は次のようにします。

☆OUT　(n),A ，IN　(n),A

上位８ビット：Ａレジスタ（命令フェッチ時の値）
下位８ビット：オペランド

☆OUT　(C),r ，IN　(C),r

上位８ビット：Ｂレジスタ
下位８ビット：Ｃレジスタ
すなわち、これらの命令は実行上次のように動作します。

ニーモニック　　実際の動作
OUT　(C),r　→　OUT　(BC),r
IN　(C),r　→　IN　(BC),r

（１）初期設定

まず、横６４０ドットのときは８０文字２５行，横３２０ドットのときは４０文字２５行に画面を設定しなければなりません。そのためにはＣＲＴＣをイジイジする必要があります。

もっとも、ＭＡＧＩＣでは初期設定はＯＳにおまかせでしたから説明は省略します…って書けたら楽なんですが、横３２０ドットのときはページ切替のためＣＲＴＣをイジイジしてやる必要があるのでした。

Ｘ１のＣＲＴＣであるＨＤ４６５０５－ＳＰには，Ｒ０～Ｒ１７までの１８個の８ビット・レジスタがあり、このレジスタに値を書き込むことによって画面のモードを設定します。ただし、Ｘ１の場合はＲ１０，Ｒ１１，Ｒ１４～Ｒ１７は使われていません。

レジスタに値を書き込むには、Ｉ／Ｏポートの＄１８００番地にレジスタ番号を出力したのち＄１８０１番地にレジスタに書き込む値を出力します。尚、レジスタ番号は一度設定したら再設定するまで同じ値が保持されます。また、レジスタの値を読み出すことは出来ません。

各レジスタは以下のとおりになってします。

☆Ｒ０（水平総文字数－１）
水平走査周期を文字数に換算し１引いたもの。
６４０ドットで＄６Ｆ，３２０ドットで＄３７。

☆Ｒ１（水平表示文字数）
水平表示文字数。
６４０ドットで＄５０，３２０ドットで＄２８。

☆Ｒ２（水平同期位置－１）
左端を０として水平同期位置を文字数に換算し１引いたもの。
６４０ドットで＄５９，３２０ドットで＄２Ｄ。

☆Ｒ３（同期パルス幅）
下位４ビットは水平同期パルス幅を文字数に換算したもの。上位４ビットは垂直同期パルス幅をラスタ数に換算したもの。
６４０ドットで＄３８，３２０ドットで＄３４。

☆Ｒ４（垂直総文字数－１）
垂直走査周期を文字数に換算し１引いたもの。
通常＄１Ｆ。

☆Ｒ５（総ラスタ調整）
垂直走査周期の微調整ラスタ数。
通常＄０２。

☆Ｒ６（垂直表示文字数）
垂直表示文字数。
通常＄１９。

☆Ｒ７（垂直同期位置－１）
上端を０として垂直同期位置を文字数に換算し１引いたもの。
通常＄１Ｃ。

☆Ｒ８（インタレース，スキュー）
通常＄００。

☆Ｒ９（最大ラスタ・アドレス）
１行を構成するラスタ数から１引いたもの。
通常＄０７。

☆Ｒ１２（スタート・アドレス上位），
Ｒ１３（スタート・アドレス下位）
左上端に表示するテキストＲＡＭのアドレスの下位１１ビット。
通常＄００００、３２０ドットで２ページ目を表示するときは＄０４００。

尚、横方向のドット数を変更した場合は、Ｉ／Ｏポートの＄１Ａ０２のビット６を６４０ドットなら０，３２０ドットなら１に設定する必要があります。

（２）グラフィック・データの格納形式

Ｘ１のグラフィック・データの格納形式はかなり特殊です。これは、テキストとグラフィックのアドレスの対応が次のとおり固定になっている為です。

テキストＲＡＭ上の半角文字と同じ位置に表示されるグラフィックのデータは、必ず、その文字の格納されるアドレスと下位１１ビットが同じグラフィックＲＡＭのアドレスに格納されます。尚、この状態になるアドレスは１プレーンにつき８バイト分存在します。

（例）
テキスト　　　：＄３０００
グラフィック：＄４０００，＄４８００，＄５０００，
（青プレーン　＄５８００，＄６０００，＄６８００，
の場合のみ）＄７０００，＄７８００

この辺は、グラフィックを表示した状態でグラフィッ

クRAMをワーク・エリアとして使って見るとよく解ります。例えば、ＭｕｓｉｃＢａｓｉｃを起動して、“ＣＴＲＬ”＋“Ｄ”でグラフィックを表示状態にした後、音楽プログラムを走らせてみるとよいでしょう。尚、ＭｕｓｉｃＢａｓｉｃはグラフィックRAMの若いアドレスから順に演奏データを格納しています。

グラフィック・データの格納アドレスは次式より求まります。

（横640ドットの場合）

PLANE　　+(Y\8) × 80+(Y&7) × 2048+(X\8)

（横320ドットの場合）

PLANE+PAGE+(Y\8) × 40+(Y&7) × 2048+(X\8)

但し、

PLANE ＝青:$4000, 赤:$8000, 緑:$C000

PAGE ＝ページ0:$0000, ページ1:$0400

\: 割り算（端数切り捨て）　　&: 論理積

そうすると、X座標の下位3ビットとY座標が同じ場合、即ち、画面左から順に8ドットずつは同一アドレスになりますが、これら八つのドットは1バイトで表現します。

その際、最も左のドットをＭＳＢで表わし1ドット右に行くごとに順に1ビットずつ下の桁に移動し最も右のドットはＬＳＢで表わします。各ビットは対応するドットがＯＮのとき1，ＯＦＦのとき0になります。

ところで、青，赤，緑の各プレーンのドットと表示色の関係はつぎの通りです。

	緑	赤	青
黒	0	0	0
青	0	0	1
赤	0	1	0
マゼンダ	0	1	1
緑	1	0	0
シアン	1	0	1
黄	1	1	0
白	1	1	1

（3）同時アクセス・モード

同時アクセス・モードでは複数のプレーンに同じデータを書き込むときに使用します。はっきり言って画面クリアくらいにしか使い道がありません。（文字パターンを書込むときにも使えるかな？）

余談ながら、X1では、画面クリアはDMAを使うとCPUで行なうより遅くなります。というのも、同時アクセス・モードでは事実上DMAが使えないからです。同時アクセス・モードでCPUが行なうほうがノーマル・アクセス・モードでDMAが行なうより速いと思われます。（未確認ですので、間違ってたらごめんなさい。）

さらに余談ながら、メイン・メモリ上でグラフィック・アクセスを行なう機種で画面クリアを行なう場合もCPUでやった方が速いです。というのも、Ｚ８０ＤＭＡはレジスター→メモリ転送をサポートしていないからです。但し、その昔Ｉ／Ｏ誌にて披露されたテクニックを使った場合に限りますが…。

同時アクセス・モードに入るには、Ｉ／Ｏポートの＄１Ａ０２のビット５を立ち下げます。尚、同時アクセス・モードを使用するときは必ず割り込みを禁止してください。

例：次の操作で同時アクセス・モードになります。

1. 割り込みを禁止する。
2. Ｉ／Ｏポートの＄１Ａ０２を読む。
3. その値のビット５をセットし書き戻す。
4. さらにビット５をリセットし再度書き戻す。

通常アクセス・モードに戻るには、Ｉ／Ｏポートから入力を行なうだけです。

例：次の操作で通常アクセス・モードになります。

1. Ｉ／Ｏポートをどこでもいいから読む。
2. 割り込みを許可する。

同時アクセス・モードになるとＩ／Ｏマップが次の様になります。

```
        +--------+
$0000 |青&赤&緑  |
      |          |
$3FFF |   G-RAM|
        +--------+
$4000 |赤&緑     |
      |          |
$7FFF |   G-RAM|
        +--------+
$8000 |青&緑     |
      |          |
$BFFF |   G-RAM|
        +--------+
$C000 |青&赤     |
      |          |
$FFFF |   G-RAM|
        +--------+
```

このマップがどういうことを意味するかと言いますと、例えば、＄００００に対して書き込みを行なうと、通常アクセス・モードで＄４０００，＄８０００，＄Ｃ０００の３バイトにそのデータを書き込むのと同じことになります。

（4）ｔｕｒｂｏの拡張グラフィック

ノーマルＸ１では４８ｋＢのグラフィックRAMを搭載していますが、ｔｕｒｂｏでは４８ｋＢ拡張されてトータル９６ｋＢになりました。これにより使用可能な画面モードも増えたのですが、ここでは、前述した画面モードにおいて使用する場合についてのみ説明

します。
縦200ドット設定時において拡張分は、標準分と全く同じRAM構成でアクセス出来る追加ページとして扱われます。その際、バンク切替で標準分か拡張分かを選択してからアクセスすることになります。
使用するグラフィックRAMを標準分か拡張分かに切り替えるにはI／Oポートの$1FD0に次の値を書き込む必要があります。尚、ここは書込専用で読出は出来ません。参考文献2ではZなら読出可となっていますが、私のZ II では読出不可でした。

☆ビット0
画面解像度。
0：低解像度，1：高解像度

☆ビット1
ラスタと縦方向のドットの関係。
0：1ドット＝1ラスタ（低解像度で選択。）
1：1ドット＝2ラスタ（高解像度で選択。）
高解像度時には25行設定で400ラスタ表示されます。今回は、グラフィックを縦200ドットに設定して使うことを前提にしているので、縦に連続する2ラスタで1ドットを表現することになります。

☆ビット2
テキストの行数。
0：25or20
1：（今回は使用しない。）

☆ビット3
グラフィックの表示するバンク。
0：バンク0（標準RAM）
1：バンク1（拡張RAM）

☆ビット4
グラフィックのアクセスするバンク。
0：バンク0（標準RAM）
1：バンク1（拡張RAM）

☆ビット5
PCGのアクセス・モード
0：コンパチ
1：高速

☆ビット6
アクセスするCGの選択。（表示に影響なし。）
0：8ラスタ用
1：16ラスタ用

☆ビット7
アンダーラインの設定。
0：なし
1：（今回は使用しない）

高解像度モードの場合はCRTCも次のとおり再設定する必要があります。

☆R3（同期パルス幅）
640ドットで$88，320ドットで$84。

☆R9（最大ラスタ・アドレス）
$0F。

ここで、OSなどを作るときに注意しておかなければならないことがあります。でないと、MAGICのようにOSに依存しないパッケージ内でグラフィックのバンク切替をした後OSにて画面モードを切り替えると，画面表示がおかしくなります。
具体的には、OSにて画面モードを切り替えるときには、必ず、I／Oポートの$1FD0の再設定を行なわなければなりません。
というのも次のような理由によるものです。
グラフィックのバンク切替を行なうと解像度の設定もすることになりますが、困ったことに、解像度の設定は書き込み専用で読み出すことが出来ません。
よって、OSに依存しないパッケージではOS側でどのような解像度が設定されたかを知る方法がありません。
さて、前述の注意をおこたっていた場合、パッケージ側で解像度を切り替えた後OSで画面モードを切り替えると、I／Oポート$1FD0に設定した解像度とCRTCに設定した解像度が食い違うことになります。
結果として、ディスプレイ側で解像度の設定が正しく行なえなくなり、画面が乱れることになります。
turbo版SWORDでは、この辺をタコっているので困ってしまいます。
尚、横320ドット時におけるページの定義を次のようにします。
ページ0：前述のページ0のバンク0側
ページ1：前述のページ1のバンク0側
ページ2：前述のページ0のバンク1側
ページ3：前述のページ1のバンク1側

（5）Zの多色モード

Zの多色モードの設定方法については、参考文献2を参照して下さい。
ここでは、4096色モードの時のグラフィックRAMの構成についてのみ述べます。当然のことながら、4096色モードといえば320×200ドット^2です。（320×92ドット^2のモードも存在する

らしいが今回は無視する。）
　各三原色について、次の４ビットで表わせる範囲の値（０～１５）を持ちます。
　　ビット３：８色時のページ０
　　ビット２：８色時のページ１
　　ビット１：８色時のページ２
　　ビット０：８色時のページ３

（６）最後に

　以上、自分で読んでも意味不明だろうなぁと思われる説明でした。でも、プログラムを作る段階になれば、きっと解ると思います。

☆参考文献

１．Ｘ１マシン語活用研究　清水保弘　秋葉出版
２．試験に出るＸ１　祝一平　雲鏡渺

（おしまい）

<<Aleph>>

最後の「雲鏡渺70」というのは、たぶん、半角カナを使われたのでしょう。例のものは入手されましたか？限定復刻版ですよ。それから、ソースリストの件は申し訳ありません。最近、余裕がなくなってきて、再隔月化も真剣に考えています。

<<TAKA Interrupt 再び >>
　ありゃりゃ．今回も「ゥ」になっちゃってますね．はっきり言って，私にはサッパリ分かりません．スキルアップしたら，また改めて読ませて頂こうと思います．

[TAKA]% return to Aleph

　それでは、この後ろに「例の計画」を掲載します。

◆FirstEventProject（仮称）について（案）◆

☆事の起こり

　これは、私の所属する某サークルＬにおける話です。このサークルでは、フリー・トークを中心としたディスク・マガジンを約２ヵ月間隔で発行していました。

　ある夏の日、東京は池袋にて集会を行ったのです。

　その集会の後、私は考えました。「集会となると度々開くのは難しいが、こういった集会を開かずとも気軽に交流を持つことは出来ないものか？」近距離の会員どうしなら不可能ではないはずなのですが、顔も見たこともない人に対して「気軽に」というのはちょっと厳しいところです。

　そこで、私が世話役になって会員間の交流を計るべくいろいろな企画を実行してきました。そんな中、この手の活動を他のサークルにまで広げようという動きが出て来たのです。私も常日頃から最終的にはそのようにしたいと思っていましたし、今夏の温泉旅行も成功に終わり実績的にも頃合ではないかと思い、ここにサークル間交流計画を発足したいと思います。某サークル内での活動の反省点も考慮して以下のとおりの内容としたいと思います。

☆目的

　サークルの枠を越えた会員たちの交流を積極的に支援することを目的とし、そのためならば如何なる活動であろうとも実行していく方針とする。

☆位置付け

　サークルなどの団体としてではなく、実体のないプロジェクトとして扱うものとする。

そのようにする理由は、各人の自由な参加を疎外するような雰囲気を作らないようにし開かれた環境を作るためである。団体として位置付けると部内者＆部外者という関係が自然と出来てしまうので、そういうことを避けたい。

　ただ、プロジェクトの推進のために各サークルなどから世話役を出してもらう。

☆活動方法

（１）誰でもいいから、やりたい人がやりたい事を提案する。

（２）賛同者がいれば、言い出しっぺが責任を持って準備し、世話役達がこれを手伝う。

☆活動資金

　イベント等の開催時には、その都度参加者から会費を徴収し、その都度会計報告を行う。

　世話役の活動は無償すなわちタダ働きとする。

その他、基本的に金の掛からない活動を中心とするが、必要に応じて非強制のカンパを募集するかも知れない。

☆目標

当面は年1回のイベントを行うことを目標に活動を行う。

とりあえず、来春あたりに大阪あたりで旗揚げイベントを行いたい。

1994年8月15日

発起人

P. S.

このドキュメントの転載は自由に行って下さい。尚、連絡先は以下にてお願いします。

〒583　大阪府藤井寺市小山7丁目9－5　奥野綾二

(おしまい)

<<Aleph>>

結局、活動意欲のある人の考えることって、同じ所にいきつくのかも知れませんね。私も、G.I.C.N. 計画（旧G.I.C.）を立ち上げる前、ある人から「サークル間交流を主とするサークルがある」と聞いて、「自分一人でまぬけなことをやっているのではないか」と慌てたものです。

G.I.C.N. 計画も立ち上がりましたし、いよいよサークル間交流の時代ですね。FEP にもできる限りの協力をしたいと思っています。

<< たかさんのおジャマ虫 >>

私は何もしてませんが，出来ることならお手伝いしたいと思いますです.

[004 ローゼン] 1994/9/2 着

我ながら　よくまあやった　二話掲載……

というわけで、前回の原稿の量には自分でも感動するものがありました、はい。平岡┌BETRAYAL┌慎介氏の委託を受けて、我が（父の）OASYSで印刷してみたのですが、B4版の大きさで約14．5（原作版）＋約7．5（いわゆる「リプレイ」版）＝約21枚分もありました。ちなみに、参考までに書いておくと、平岡氏作「BETRAYAL」で約2．5枚分です。空白を含めますと、単純計算で約128000文字になります（ただし、この「空白を含む」ところが曲者で、実際はこの4分の3、96000文字程度、あるいはそれ以下と思われます／それでも十分凄いという気はしますが）。もう二度とこんなには書かないぞっ！と宣言したくなるような数字です（こんなことを数カ月続けたら、人生は修正が効かなくなるほど歪んでしまいますよ！）。

さて……ばんちょさん、サンキュです！早速使わせていただきます。ありがたやありがたや……。絵があるところが、特にありがたいです。すぐにイメージが作れますから。平岡┌自称・大人の女性が好きな、ロリ○ン┌慎介氏も喜びます。技能レベルと宗派から考えて、リーハの後釜にでもしようかな、と密かに考えてますが、どう転ぶかは定かではありません。それ以前に、どこまでこれを続けるか……という、目下の問題がありますし。

やれやれ、困ったもんです。ま、次回もお願いしたかったりします。

7月29日。Alephさんに久し振りに会いました……学校で（平岡氏の話だと、前日つまり28日に既に来ていたらしいのですが、私用で会えませんでした）。だからどうした、と言われると、ちと困るものがありますが……。その夜、風邪でダウンしました。翌日、死にそうな思いで学校に行きましたが、結局1日中保健室のお世話になり、何しに学校へ行ったんだーっ！と、一人心の中で泣きました（実はAleph氏に借金を返しに行った、という大きなことをなし遂げたんですが……とでも書いておこう）。

8月17日。NYAN氏より、学校へのお呼び出しがかかり、さらにAleph氏の「原稿持ってこい」とのお言葉を受け、まだ途中だった話をコセコセまとめあげ（この段階で二話分割が決まった）、学校へ参上しましたが、部室はゲームセンターと化していました（Aleph氏のお墨付き）。餓狼スペの音がとてもうるさかったような気がしました。結局、三十分ぐらいで某自習室へ向かいましたが、その際に原稿入りディスクを渡しそびれてしまいました。ま、いいですけど。

（[Aleph]：言ってない言ってない。部の冊子の原稿の話。）

8月18日。今日は、記念すべき我が18歳の誕生日。めでたい。が、まさかそれだけのために書くわけはないわけであって……。今日は、タイラーのイベント（っつーより、ほとんどOVA版の試写会だったけど）に行ってきました。今度のOVA、なかなかよろし。

8月25日。平岡氏より「BETRAYAL」の原稿（ノート）をワープロへ打ち込む作業をX円で引き受けました。1時間少々かかりましたが、テレビを見ながらなのでまあこんなもんでしょうか。多少割りが合わないかな、とも思ったりしますが。打っていて、いくつか漢字の間違い（跪まずく……跪く）や、言葉の間違い（「一言二言舌打ちした」

……一言二言耳打ちした」）、あと言い回しなんかも気になりました。でも人の原稿です
し、あとで何かを言われると困るので、先に例として上げた二ヵ所のみを訂正しました。
そのついでに、自分の原稿も加筆修正したりなんぞしたりして（それでも、二話か、下手すりゃ三話連続になるのは免れない。なにしろ、終わりは見えているが目の前は見えていないという、スレイヤーズの作者・神坂一状態ですので）。

それにしても、二回連続報奨金抜きは辛い！という個人的感情はおいといて……。このままだと、ほんとうに投稿者減りますよ、Ａｌｅｐｈさん。

夏休みが明けるまで、現在あと５日です（と書いて、そうとうショックを受けた。そんな、あとたった５日なんて……あーっ！）。ふぅ……人生って、なんだろう……。急に虚しくなってきた……。

<<Aleph>>

報奨金制は遠の昔に廃止しましたが…。ポイント制にしてから、ポイントの会費への振り込みも一件もないし。ポイントの準備金も取ってませんしね。今回から情報局の担当者がかわりましたので、ポイント振り込みは担当の方にまわして下さい。

そうそう、「３回位おきにディスクに一括収録はいやだ！」だそうですので、今回だけは読み物も本誌に入れておきました。ページ数が多くなるほど、私の損害額が増えます。（なぜだかおわかりですね？）今後、見開き以上の記事は、有無を言わさずディスク送りとなります。ページ数を減らす工夫をして下さい。

<<TAKA>>

確かに，コピーして製本というのは，ページ数が多くなると大変です．(いろんな意味で)一度，私が発行した時は結構ヒーヒー言ってました．まぁ，私はAlephさんみたいに毎号やってる訳ではないので，いいですけど．(無責任)

[035 TAKA] 1994/7/25 E-Mail

ちは．午前中，横浜に行って"入門X Window"という本を買ってきました．
私みたいなBeginnerには格好の本です．あとは，
"The UNIX Super Text"などを買えばかなりよくなります．また，OSF/Motif関係の本も何冊か見つけたので，金があったら買いたいと思います．

<<自分でツッコミ>>

"The UNIX Super Text"は手に入れました．コイツはよいです．

夏休みはこちらでいいバイトが見つからなかったら，実家に帰って国民休暇村でバイトするかもしれません．(今，親父に頼んでもらってる) ほとんど金にはならないだろうけど，遊んで金を使うよりはいいか．

確実にこちらにいるのは，９／８以降です．その時はレポートを作りに毎日ここに来るつもりです．ただ，こちらでのバイトの関係があるので(家庭教師をやっていますが，夏休みの終わりには宿題を見て欲しいということなので)，多分８月下旬には帰ってきたいと思っています．

これから，ここでＣのプログラムを作ります．コンソールを使いたいのだけど，またあの外人が使ってて，使えない……

今日，VERN.#10が届きました．編集のとこに私の名前がありました．なんか気分がいいので，またコメントなど書かせて下さい．(編集に携わってる感じがして気分がいいです．何にもやってないのに)

今，私の大学では，通信課程の人たちの夏期スクーリングをやっていて，結構賑わっています．(お祭りじゃない・・その時だけ，生協では，慶應か何かの絵の入った饅頭が売られます．これが結構売れるらしい．

TeXの字下げのことですが，確か改行のコマンド(バックスラッシュ２つ)や，空行を入れると，勝手に段落を変えて字下げしてくれると思いましたけど．
(記憶は定かではない)

一応これもVERN.の投稿として扱って下さい．(適当に切って，良かったら載せて下さい)

それじゃ，また．(いつになることやら)

<<Aleph>>

TeXは、片っ端からverbatimをかけていくのが最も効率的かもしれません。でも、なんのためのTeXだろう…。
（じつは、ただの段組ソフトだったりして。）

<<Alephさんへツッコミ>>

おいおい．全部載せちゃってるよ．まいったなぁ．
verbatimばかりやってたら，TeX(←コイツは「てっく」or「てふ」と読む．「てっくす」って読んじゃダメだよ．←初めはそう読んでたバカ．)じゃないよ．これじゃ，ワープロしてるのと同じだよ．

これじゃ，いつまで経ってもTeXnicianになれないぞ．
(自分はそうじゃないくせに，エラそう．)

End Of Tsukkomi

<<Aleph>>
あはは、もとの投稿に、記号などを使った図や、字下げした箇条書などがまったくなければ、何とかならないでもないのですけどね。
自分ではじめから作る時は、もう少しましかも。（でも、今回のVCMCはすごい。）
いくつか連続でTAKAさんの記事が続きます。

[035 TAKA] 1994/7/25 E-Mail

ちは. さっき，一つCのプログラムを作り終えました.
ちょうど曽我部が帰っていきました（今日実家に帰るそうな）.

（[Aleph]：曽我部さんは川手さんの友人で、私ともE-Mailしてます。）

私は昨日（7/24）実家から電話があって，向こうでのバイトが決まりました.
国民休暇村でプールの監視員をやることになりました. 9時から6時までで5,800円です. 安いですが，金が稼げるだけまだマシです. 実家なら食費も浮くしね. 半分以上，親父のコネで決まったんですけど.

皆さんは夏休みどのように過ごされたでしょうか. 私の周りでは，アメリカに行って語学研修してくるだとか，ドイツに行ってワーキングホリデイするだとか，みんな金持ちです.

貧乏人は，頑張って金を稼いでディスプレイを買います.（アレッ？）

[035 TAKA] 1994/7/26 E-Mail

"この〜木　何の木，　気になる　木〜"

某日立製作所（某になってないか）のCMに出てくる木がありますよね？ あの木は，"バオバブ"という熱帯性の木なんだそうです. だからどうしたって言われても困るけど… これで1つ賢くなりましたね. えっ？もう知ってるって？
失礼しました.

[035 TAKA] 1994/7/28 E-Mail

春学期試験が終わった日，渋谷の丸井に時計の修理をお願いしに行き，その帰り，ビックカメラ渋谷ハチ公口店のＴＡＫＥＲＵで"ＭＵＬＴＩ－ＰＬＥＸ"と言うゲームを買いました. それは，ＬＯＧｉＮで紹介されていてやってみたいなぁ，と思っていたものでした.
それを買って早速やってみました. ＬＯＧｉＮには，多重スクロールする，なんて書かれてありましたが，それがスゴイのなんのって，たまんないスピードなんですよ. ホントにＭＳＸの画面か？というくらい奇麗なグラフィックが超高速でスクロールするんです. シューティングが苦手な私でも全面クリア出来るようなレベル設定も出来るし，連射は速いし，キャラなどもハデだし，ＭＳＸｔＲを持っている方は一見の価値があるのではないでしょうか. そして何と言っても，ディスクアクセスの時間が短い！
（もうやったことがある方はたくさんいると思いますけどね）
ただ，このゲームを作った方が，私が住んでいる地区に住んでいらっしゃるのが，スゴク気になるんだけど・・・

[035 TAKA] 1994-09-05 E-Mail

こんにちは. 私TAKAは，この夏休み実家に帰ってバイトをしてきました.

バイト先は，地元の国民休暇村のプール. 仕事の内容は，受付，監視，売店での売り子でした. 休暇村のプールと言っても，土地は名鉄（名古屋鉄道）が所有し，運営は愛知県で，休暇村が委託営業，というところです.
従って，休暇村に宿泊した人も入場料がいるので，何度となく「宿泊客は無料にならないの？」と聞かれては，「申し訳ありません」と謝ってばかりいました.

愛知県（特にうちの実家の辺）は毎年のように水不足になりますが，今年は異常な水不足で地元の小・中学校はプールが使用出来ず（休暇村のプールは地下水を使っているため，水不足でも大丈夫なんだそうです．），入場者はかなりのものでした（ピーク時はお盆で1,300人を超えました．）

私は専ら受付と売り子をやり，売店ではカップめんやアイスクリームを売ったり，かき氷を作ったりしてました.
受付なんかはお盆のピークを過ぎると暇になるので，小説を読んでいました（主に，T・クランシーのを7,8冊ほど）.

また，お盆前には消防署が来て，お客さん達の前で心肺蘇生法（いわゆる人工呼吸と心臓マッサージね）の講習を受けました. これが意外に難しいんだよね. これから自動車の免許を取る人は，これが必修になるので，結構大変かも. 1人での方法と2人での方法を覚えました. もうバッチリです. そこで，私に心肺蘇生法を施して欲しい人を募集します. 資格は，16歳から27歳までの女性で心臓と呼吸の止まった方（人妻可）.
締切りはありません. いつでもお気軽にどうぞ. （ウソ）

([Aleph]：「しっぱっしっもぉやっすっまっずぅむっねっおっすぅりっずぅむぅ〜」ってかぁ？（爆笑））
（[taka]：1人でやる場合は人工呼吸2回に心臓マッサージ15回が1セット，2人でやる場合は人工呼吸1回に心臓マッサージ5回が1セットです．ちなみに，私が練習した人形は女性でち〇びつきでした．おっと，V倫にひっかかるかも．）

プールの監視員ということで，あまりお金にはなりませんでしたが，昼食付きだったし，日に焼けることもできたので，良かったと思っています（ヘタに無駄遣いするよりいいよね）．それに実家にいたので，食事にも困らなかったしね（でも，おかげで体重が3kgも増えてしまった．やせなきゃ．）．

ちなみに，今回稼いだバイト代は，今度第1種情報処理の資格を取るための専門学校の学費に当てるつもりです．さあ，夏休みは9/22まであるから，まだやってない夏休みのレポートでもやるとするか．

今年の6月，無事に第2種情報処理に合格しました（っていうのは言いましたよね？）．そして8/31，私が通っていた大〇簿記学校主催の合格祝賀会に行ってきました．

初め，その通知が来たときは行こうか，行かまいか，悩んだのですが，「タダ」で食事を食べられるということで，行くことに決めました（何とも卑しい）．

その当日，早めにバイトを切り上げて，着慣れないスーツを着て家を出ました．そして祝賀会のある会場へ．入ると，簿記検定の合格者の人達と一緒でした．中は社会人の方ばかりで，ちょっと浮いてる様子．それでも，会が始まると社会人の方達といろいろ話すことができました．全くと言っていいほど話したことのない先生が，私のことを覚えていて下さって，そのときの話に花が咲きました．会の終了後，粗品をもらって帰りました．
そして，社会人の方達とお茶を飲みに行きました．

ところで，肝腎な（？）料理ですが，味は良かったのですが，時間が短かったのであまり食べられませんでした．

ちなみに粗品は「額」でした．これは合格証書を入れておけ，ということでしょうか．とりあえず，額に証書を入れてそして箱に入れて，押し入れにしまっておきました（取り立てて飾っておくものでもないだろうし）．

あまり料理が食べられなかったのが，残念でしたが，社会人の方達からいろいろ面白い話が聞けたのが良かったですね．（やっぱりこの次は1種をねらいたいなぁ．）

[035 TAKA] 1994/9/12 E-Mail

9/5〜7の間，うちの大学のサークルの2年で，伊豆に学年合宿に行ってきました．

合宿前日まで，どうやって伊豆に行くのか知らなかったので，誰かに電話しなきゃと思っていたところ，学年代表からの電話．話を聞くと，「車を出せる奴が3人しかいないので，女子にも車を出してもらうように頼んだが，まだ免許を取って間もないので，セカンドドライバーとして，その子の車に乗って欲しい」と．他人の車のうえ保険にも入ってないので，非常に困ったのだが，他に運転出来る奴がいないということで，しぶしぶ引き受けることにした（いることはいるのだが他の連中の運転はアブなっかしい，とすかされてしまった．）．そのあと，例の子から電話があって，ドライバーの権限（？）というやつで，私が福生（「ふっさ」と読むんだそうな）まで行くことになってしまった．

当日，私は4時に起きて東横線の始発に乗り込んだ．そして南武線，青梅線と乗り次いで，福生に着いたのが6:40．7時頃やっとその子がやってきて，伊豆に向けて出発した．国道16号，八王子バイパス，小田原厚木道路を通って，国道135号に入った．ここからは道も狭くクネクネしてるので，私の運転である．海岸沿いを走ったのだが，ホント海はきれいで運転してて楽しかった．（彼女を連れてドライブしたいな，なんて．夢のまた夢か・・・）

2時間くらいかけて，目的地であるルネッサ稲取高原に到着した．私たちはコテージに泊まった．このコテージってのが，6人用なんだけど（ベッドが6つある），20人くらいの人が雑魚寝出来るほど広いんだよね．おまけにテニスコートはコテージのすぐそばにあるし．天気としては，高原のくせに空気が澱んでいて，にじみ汗が出るような暑さだった．しかし，しっかりリゾテニ（リゾートテニスの略）してました．そういえば，山の頂上付近ではパラグライダーをしていて，みんなで「やりたい」の連発でした．（変な意味じゃないよ）

やっぱりメインはコンパですが，今回はチビチビとやっていたので結構最後の方まで起きていました．それにしてもビールはマズい．梅酒とかカクテルを飲んでました．（もともとアルコールは好きではない「嫌い」ですが）

よく合宿に有りがちな，料理がマズいというのは，今回当てはまらなかった．
バイキング形式なのだが，種類は豊富だし味はいいし，文句は無かった．
思っていたよりも合宿費も安かったので，良かったです．あれであの値段なら安い方じゃないかな．

帰りは途中で城ヶ崎国立公園に寄りました．吊橋を渡り崖の上から下を見下ろしてみた．はっきり言ってコワいと

言うより，吸い込まれそうだった．
崖に打ち付ける波が真っ白だった．おまけに底が見えるほど水がきれいだったし．飛び降りたらホントに死ぬな，と思いました．まるで火曜サスペンス劇場の景色でしたね．（「チャカチャ，チャカチャ，チャーチャー」ってね．一応あのメロディーのつもり）

そして，別の人の車に乗せてもらったので，家の近くまで送ってもらいました．

そうそう，帰ってきてからは，洗濯の山に泣いてしまったとさ．

夏休みの間，バイトをしたのは前にも書きましたが，そのバイト代の一部でディスプレイを買いました．

アキバの某Ｓマップ（ジャニーズのSMAPじゃないよ．そんなことぐらい分かるか．）で，NECのPC-TV451を買いました．（チョット高めだったかも）デジタル8pinとアナログ9pin,15pin,21pinがついていて３モードオートスキャンのやつです．どうしても早く使いたくて，配送してもらわずに頑張って家まで持って帰りました．

帰るや否や，早速うちのターボちゃんを繋げてみました．おお！映る映る！うちのテレビのＳ端子では，端が欠けてしまって内蔵WPを使っても非常に見難かったのですが，これなら端も欠けないし，何てったってキレイに映る！ってのがいいです．そして他の方から譲って頂いたX1turboIIも映る映る！プログラムによってはハイレゾモードでは垂直同期が乱れるもののほとんど気になりません．コイツなら，両方繋いでおいても，Powerスイッチの上のRGBボタンを押すだけで，MSXとX1を切り替えて使うことができます．

NECの製品なので，最初はうまくX1が映るかどうか心配でしたが(Alephさんに脅されてた)，ほとんど問題無く映るので，買って良かったなと思っています．これで，テレビともおサラバだ！

また金を作って，MSX用のプリンタやハードディスクを買って繋いでやりたいな．（しかし，いつになることやら・・・）

<<Aleph>>

とうとうX1ユーザーになりましたね。AGLAIAにはもう入会されているみたいですね。では、LOVERSにはいりましょう。（回し者とは私のことさぁ／爆）
いま、うちでは、PCTV351が98VXに嫉われています。いちど電源を切ると、5～6時間程、映ってくれません。X1turboIIにも嫉われてしまったみたいで、いまはCMTA14F1につないでいます。
でも、88FAだけは、いくらつけたり消したりしても映ります。このせいで、本当にディスプレイが原因かどうか怪しいので、買い替えに待ったがかかっています。
う～、でも、４８６コプロつきのアクセラレータが１８ｋ円というのもすてがたいなぁ。（謎）
<< TAKA thanks Chikushi-san>>
ディスプレイを買った後，筑紫さんからディスプレイ売ってあげるよというお手紙を頂きました．上の通りもうディスプレイは手に入れてしまいました．そのご厚意に感謝します．
<<Aleph>>
一行空ける時は、字下げはオートだから、字下げしちゃだめよん。（いえ、こっちの話しです。）
上に書いたアクセラレータは、買いました。ディスプレイ（PC-KD851?）も買いました。で、ディスプレイ（PC-TV351）が余っています。ちなみに、生きている機能は、21p.アナログRGB（15KHz）と、15p.アナログRGB(だけです。デジタルと24KHzモードは半死半生です。TVチューナーも死んでいます。
<<影１>>
これを一般的に「ジャンク」というんだよ。
<<影２>>
だよ。

[029 無双華] 1994/9/12 E-Mail

どうも、無双華です。
この夏から、酒屋でバイトをはじめました。
こっちは田舎なんで、客もあまり入らず時給も６２０円と安いんですが、仕事がほとんどないんで、はっきり言って暇です。給料どろぼうです。（笑）

この夏の、ビールの売れすじでは
1、キリン　ラガー
2、サッポロ　黒ラベル
3、アサヒ　スーパードライ
4、バドワイザー　の順でした。

特にバドワイザーは、出稼ぎの不法入国（？？）外国人にうけています。
やっぱり本命は強いですね。すぐなくなります。
でも特大瓶（２～３ｌ）でいえば、黒ラベルが多いです。

ＩＣＥ　ビールは、興味本意で買っていく人はいましたけど、あんまり売れてません。
友達もあんまり旨くないといいますが、どうなんでしょう？

ひ、み、つ。
ビールの中缶は普通５００ml ですよね。

実はバドワイザーとＩＣＥビールは４７３ml しかないんです。知ってました？

それと、「おーいお茶」系の缶の側面に俳句があるのしってましたか？
全国から募集したものらしく、けっこう笑えます。
多分、月ごとで変わっていると思います。

や、め、て。
お願いだから、精算中にうろうろしないで。あんた来るまでレジがストップしちゃうんだから。他の人の迷惑になるの。

それに外国人さん、店の前で宴会しないで。客がこわがってるんですぅ。

あとどっかのガキ、ＴＶ見るためだけに店にこないで。仕事に支障がでるの。

どうかお願いします。

そ、の、た。
なるべくなら店員のあいさつ（「ありがとうございました。」）のときには
一言でもいいから、返事をして挙げて下さい。
どんなささいの言葉でも、嬉しいもんです。

大体の客は一度見ただけで、顔を覚えることができます。たまにも、みなさんも馴染みの深い店に顔を出してはいかがでしょうか。

<<Aleph>>

いいですよねぇ、馴染みの店、馴染みの客。商店街の雰囲気ですねぇ。
私は商店街が大好きです。昔、商店街へ行くたびに親にひやしあめを買ってもらっていたせいでしょうか。いまでも、商店街を歩いていると、ネギとアツアゲとひやしあめの匂いがするようなきがします。

バドは軽いのに辛いですね。ビールという飲みものの辛さ自体好きではないので、ちょっとあれは…。
ちなみに、私はむちゃくちゃに弱いです。おまけに、茱S君によると、飲み過ぎると暴れるそうです。
（な〜んも覚えていない…／爆）
<<保田さんにおねだりばかりするTAKA>>
私も酒は全くダメです．大学入学当初，急性アル中寸前までいって，手足をケイレンさせて意識を失ったことがあります．（あのとき，介抱してくれたセンパイ，ありがとう！）

伊藤園のお茶に俳句がついてました（銘柄は忘れた）．私は，「サ」のつく烏龍茶が好きです．

[028 アッキー] 1994/8/8 着

夏休みに入って　すぐに北海道に行ってきました。そうです　あのオグリキャップを見に行くためです。引退してから何年なので　もう道も　しっかりと覚えています。それにしても体中がまっ白に年々なっていきます。生れてからもう１０年目に入っていますが，今だに父親のビデオに入ってる最後のレース　有馬記念を見ては　ただ　ただ感激しています。すぐそばにあるサラブレット銀座通１丁目から見た景色は雄大です。千歳空港からだと車で２時間３０分もあれば着きます（そんなにかからないかも・・・他の人は８０キロ位のスピードで走ってるから・・・）北海道と言えばラーメンですが，観光の本に掲載されているラーメン横町・・・ＴＯＭすけさん
も云っていましたが　あまり　おいしくはないです名前ばかり有名になって味は　おろそかです。まだ千歳空港内の３階にある（ゲーセンの隣り・・・）ラーメンは　最高でした。来年も行きたいとは思ってますが，まだ分かりません。とにかく涼しいので名古屋には帰ってきたくなかった〜どけ水があるから水不足がないのでしょうか　北海道は最高です　〈愛知県　アッキー〉

<<Aleph>>

写真、頂きました。北海道ですか。いいですね。
ラーメン横丁といえば、私は少し前までの「熊五郎」が好きでした。あのニンニクチップがたまらんです。でも、いまはニンニクチップはなくなったそうです。熊五郎は大阪にも店がありますが、味がちがう感じです。
愛知にも同じ名前のチェーンがありますが、あれとは別物のようです。
関係ないけど、豊田そごうのなかには、あの神田・須田町のやぶそばが店を出しています。でも、あまりおいしくないです。

<<TAKA>>
北海道には一度行ってみたいですね．関係ないですが，札幌には私の高校時代の友人が住んでいます．
さっぽろラーメンも好きですが，博多のとんこつラーメンも好きです．紅しょうががきいてるね．

[030 ばんちょ] 1994/8/10 着

こんにちは、ばんちょっす。
暑い日が続きますが、皆さんいかがおすごしでしょうか。
唐突ですが・・・

やっと来たぞ、遂に来たぞＸ６８Ｋ！！（佐久間さん買いましたよー！！）

もう、うれしくってうれしくって舞い上がってます。なんといってもかっこよいのがいい。ＭＳＸ２＋のＸＶもかっこよかったけど、こいつはそれ以上です。ブラックのボディがいかすぜ！！

パソコン　：Ｘ６８０００ＥＸＰＥＲＴ
　（ＣＺ－６０２Ｃ．ＳＨＡＲＰ）
ディスプレイ：ＣＺ－６０３Ｄ（ＳＨＡＲＰ）
拡張ボード　：ＳＸ－６８ＳＣ
　（ＳＣＳＩインターフェースボード．システムサコム）
　ＸＳＩＭＭ１０←これで「エクシム１０」って読むんだって
　（ＳＩＭＭ増設メモリーボード．東京システムリサーチ）
　現在７０ｎＳのＳＩＭＭモジュールが８ＭＢ載ってます
周辺機器　：ＳＨＤ－Ｂ２４０Ｎ－ＦＭＸ
　（２４０ＭＢ外付ＳＣＳＩハードディスク．Ｌｏｇｉｔｅｃ）

（[Aleph]：なんか、はじめからすごい装備ですね～）

と、いうわけでメモリは合計１０ＭＢになってしまいました。フル実装まであと少しですが、今のところ予定はありません。まだ１０ＭＢ全部使い切ったことが無いので。

そういえばクロックアップ改造をしました。本当は経験者の方に聞いてからにしようと思っていたのですが、バッ活片手にがんばってみました。

まず、材料を買って来た日。よし！出来た、完璧だ！！と勝手に思い込んでぜ～んぶ組み上げて、電源をポチッとな・・・あれ？映らん。おかしいなぁ・・・電源切ってみよう・・・おっ！？ランプが赤にならない・・・いかん！！ブチッ（コンセント抜いた）

う～、ちゃんとチェックしたから完璧なはずなんだが・・・よしっ！もう一回やって見よう。電源入れて・・・ビ～～～ン（ディスプレイのうなり声）はっ！なぜうつらんのだ、む？この匂いは・・・はうあっ！！！ファンから煙がぁ！ブチッ。

又苦労して中を開けてみるとなんと改造して付けた５ＭＨｚのオシレータが黒焦げになっていたのでした。タラ～・・・やばいかもしれない。

まぁ、なるようになるさ。原因は分からずじまいだけどもう一回やって見よう。え～と、配線を他のやり方に変えて・・・よし出来た。今度こそ大丈夫だろう、ぜ～んぶ組んでっと、ポチッとな。よっしゃぁ！！動いた動いた。さてＣＰＵパワーは・・・おぉ、１７４％！！普段が９９％だからこいつはすげぇ・・・え！！な、なぜ煙が！しかも反対のタワーのスリットから・・・ブチッ。

又々苦労して開けてみると、なんと改造したときに付けた抵抗が黒焦げ・・・なぜだろう？おやぁ、４．７Ω。ここは４．７ｋΩのはずなのに（笑）くそー！どうせ俺が悪いのさ、寝てやるー！

つぎの日、抵抗よーし！チェックも完璧。ぜ～んぶ組んで・・・あれ？あそこにネジ付けるの忘れてたのにネジが余らん。まぁいいか（笑）さぁ！電源を・・・待てよ、やっぱり原因不明の煙についてバッ活にＴＥＬしてからにしよう。（実は配線を変えた後は、５ＭＨｚのオシレーターには電流が流れていなかったことが判明したのです。もしかすると２回目の煙は両方のタワーから出てたかも・・・あぁ～こわ）

・・・・・・・・・・電話中・・・・・・・・・・・・

むぅ～、そうかシールド坂に接触してショートしていたのか。又々、またばらしてテープ巻いて絶縁してシールド坂をしめて、あれっ、今度はちゃんと全部ネジしめたはずなのになぜ余るんだろう？。多分大丈夫だろう。電源ＯＮ！・はうあっ！な、何で立ち上がらんのじゃ～。がうー。

これで何回目だろう、もう一回ばらして見ると何と一番どまん中の穴にネジが入っとらんかった。ネジを閉めてすこしづつ組み上げながら電源を入れて確認していくと今度は正常に立ち上がって、煙もでない。やったぁ～！やっとこさ完成だ～。でもまだメモリチェックが残っているのだ。寝る前にチェックを開始して次の日の朝、ハングってなかったのでこれもクリア！！改造成功でした。

本当にこわかったです。壊したかと思いましたよ。いくら本体とディスプレイ合わせて中古で３万円（！！！）だったとはいえ、壊したら後はなかったんですよね。今はゲームをしたり、Ｏｈ！ＸのＧＥＮＩＥでＣＧアニメーションやったりしてます。けっこう１７ＭＨｚの恩恵は大きいなぁ。１７４％、ふふふ。

なんと今年はパソコン２台目です。でもこれには裏があって実は９８売りました。結局きゅうはちは６ヶ月の命でした。いろんな事がありました。ディスクドライブがいかれて、修理に出したらドライブＡとＢがひっくりかえって帰って来たり（笑。ＮＥＣのばかやろー！）売ったその日にＮＥＣからテレカが来たり・・・。ＨＤ合わせて２５万だったのが１７万で売れました。まさかこんなに高く売れるとは思っていなかったので、大坂っていいなぁっと思っちまいました。でもマルチのＣｅですよ。ＣＤＲＯＭ倍速じゃないし、拡張スロット２つだし、早く売って良かった。もう当分窮８は買わないでしょう。９蛛は自分で何も生み出すことが出来ませんでした。それにＮＥＣもサーバーの分野では旧鉢を諦めたようですし、もうだめだな（断定）。

今の悩みはＸ６８ＫとＭＳＸの間でやりとりが出来ない

ことです。わざわざ学校にいって変換せにゃならんとは・・・はやく3．5インチドライブを増設せねば。でも先立つ物が無かったりして。が～ん。朽葉地時代の3．5の2HDが100枚近くあるのに～

－－MSX2＋のXVは”シバラク先生”でした。STはかっこ悪いので名無しです。

ばんちょ「こいつ（X68K）何て名前にしようか？」

姉御　　「峰不二子」

ばんちょ「・・・イメージ的にやっぱり男じゃないかなぁ。」

姉御　　「ロドリゲス」

ばんちょ「（・・・なぜ？）」

－－僕のX68000EXPERTはまだ名無しです。

－－家族がなかなかX68Kのことを覚えてくれません。”MSX”のことも”SMX”　と呼ばれました。

母上様　「かたずけたのはいいけど、教科書はどこにあったの」

ばんちょ「入って目の前にあったじゃん。」

母君　　「そうだった？多分あの新しいコンピューター・・・え～と”88（はちは　　　　　　　ち）”だっけ・・・の存在感がおおきかったからでしょ。黒いし。」

ばんちょ「68なんだけど。」

マミー　「どっちでも似たようなもんでしょ。」

－－もちろん母は88と呼ばれるパソコンがあったことを知らない。

妹御　　「あのゲーム機なんていうの？」

↑

これを見て笑える人は・・・知ってますね（笑）

おふざけはこのくらいにして、前回家の猫が金魚に興味を示さないと書きましたが、どうやら猫は自分の縄張りの中の獲物はとらないんだそうです。最近は僕の机の上に寝てコンポのボタンを押しCDをかけるようになりました。家に帰ったらガンガンにかかってたりするのだ。困ったもんです。チルチルは今年で8歳になります。猫の寿命は10年だとか。長生きして欲しいもんです。

いま、机の上がパニクってます。幅は160cmぐらいあるんですが、とうとう並び切らなくなってしまいました。左からコンポのスピーカー、MSXのディスプレイ、コンポの本体、X68Kのディスプレイ、ハードディスク、X68K本体。で、のり切らなかったコンポのスピーカーが机の隣の棚の上にのってます。端にはMSXがのってるので、キーボード、マウスパッドなどを広げるともう何も出来ません。なんとかしなきゃ勉強ができゃしない（笑）

昨日やっと実力テストが終わりました。朝、学校でみんな必死なときに僕の友人は余裕かましまくってたんで、「勉強しとったん？」と聞いたら、「日本一～」。「で、大丈夫なん？」友人は「よゆうっち」・・・何考えてんだてめぇ。

「でも、今は”いっくぼ～ん”が最高っす。」どうでもいいよ、もう。（ばんちょ「コットンのCD貸すから今度”コットン100％”貸してね」←大して変わらん）

8月の始めに合宿に行きました。最終日の前の夜、OBを交えての焼肉パーティー＆キャンプファイヤーの時、自己紹介でOBが「最近の後輩はおとなしいぞ。ワイルドになれ。」と言って、キャンプファイヤーで火渡りをしていきました。ぷよぷよの大会で優勝だか準優勝だかしたことのあるOBは「ぷよぷよの腕は落ちましたか？」と言う質問に「最近は朝、家を出る前の日課だった10分のぷよぷよをしなくなったので落ちました。」と答えていた。他にもおもしろい話しが聞けてなかなか楽しかった。

はて？何かないと思ったらVol．10の感想が無かったんだ。

ディスク結構良かったと思います。でもちょっと物足りなかったような・・・なぜだろう？最初だからかな？次回は盛り沢山になってるといいな。（他力本願ですね。情けなや。よし！こんど68でCGをかいてみよう。）

ローゼンさんへ

SWリプレイ小説おもしろかったです。いつか普通のリプレイの形式で読んでみたいです。凄まじいに違いない。

ひとつ気になったことがあるのですが、ソローの会話の中の「ャ」はなんですか？もしかしてハートマークなのでしょうか？MSXで読んだからかなぁ。たぶん98やX68Kだったら大丈夫なんでしょうね。はやく3．5インチドライブが欲しいよ～。

BUSHさんへ

あなたの意見には共感するところも多々あります。ですが、コピー黙認はTAKERUの努力を踏みにじる可能性があると思います。そこんとこの配慮も加えた方が良いと思います。でもそれ以前にコピーは違法です。いくら分かっていることとはいえこの展開の仕方はタブーですよ。VERNETの印象を落としかねないのではないでしょうか。

では、今回はこのへんでさらばじゃ。

1994・09・04　締切りやぶってすまんこってす
ばんちょ

P．S．　しかし68はおもしろい！でもファイラーもなんもないです

。通信はできないし、周りに持っている人もいない（涙）

というわけで、X68Kのフリーウェアをどなたか下さいま

せんか？お礼はします（ぷよぷよのシールとか）あ、必要経

費も払いますのでよろしくお願いします。
筑紫さんのサークルに入ったら解決するのかな？

P．S．2　非常に書きにくいのですが、どなたか噂のPANICをく
ださいませんでしょうか（笑）？お礼は（以下略）
ふっ、遂にばんちょも・・・

はうあっ！！STのふたが開いちまうっ！1年以上ネジ閉め忘れてたとは・・・不覚

<<Aleph>>

68購入ですか。おめでとうございます。（意味深）
でも、98を売ってしまうことはなかったのでは…。
しかも、メモリ10メガでクロックアップ済み！？う〜む。
でも、17MHzでSIMMのメモリはついて来るのですか？

PANICその他は、だれかが送って下さるでしょう。
なにか入手できないFSWがありましたら、協力します。

それから、ファイラはDIを使いましょう。私はDI派。
（STFは何だかわからん。）

<< いつまでやってるんだ TAKA>>
いいなぁ．68 欲しいなぁ．Oh!X 買うようになってから，メチャクチャ欲しくなりました．（昔は全く興味がなかったのに）
PANIC とは何ぞや？私はぜったい 98 を買って PANIX (PC UINX) をやりたいです．Windows よりいいと思うんだけどな．でも，金がかかるからフリーで出回ってる 386BSD にしちゃうかも．（そんなことは，98 買ってから言えってか？98 持ってないくせに）

[039 奥野綾二] 1994/9/17 着

◆素数を求める方法◆

BUNさんが苦労しておられたようなので…。
「エラトステネスの振るい」という有名なアルゴリズムがあります。これは、整数の集合から素数でない数を除外することで素数を求める方法です。加算だけで素数が求められるのが利点ですが、求める範囲に比例したワーク・エリアが必要なため余り大きな素数は求められないのが欠点です。
この方法も場合によりけりですが…。例えば、小さい順にある値までの素数を全て知りたい場合などには最適ですが、最大の素数を知りたいというときなどには不向きです。（整数は無限にある訳ですから素数も無限にあります。ここでいう「最大の素数」とは知り得ることの出来る最大のものを指しています。）
この方法では余り大きな素数は求められないと書きましたが、1000や2000のオーダーならZ80でも楽勝で、SLANGのサンプルにおいては、8000までの素数を求めるのを100回ループさせても137秒しか要しないそうです。
参考までに、SLANGのソースを載せておきます。尚、このプログラムの動作チェックはしていないので、正常に動作するかどうか保証できません。バグがあったら御自分で直して下さい。あしからず。

```
//
//  エラトステネスの振るい
//
// BenchMark: 大貫信昭？
// PrintOut : 奥野綾二
//
  CONST SIZE=8190;
  ARRAY BYTE FLAGS[SIZE];
  VAR I,PRIME,K;
MAIN()
  BEGIN
    FOR I=0 TO SIZE [ FLAG[I]=TRUE; ]
    FOR I=0 TO SIZE
    [
IF (FLAGS[I])
[
  PRIME=I+2;
  K=I+PRIME;
  WHILE (K<=SIZE)
  [
    FLAGS[K]=FALSE;
    K=K+PRIME;
  ]
]
    BEEP();
    PRINT("素数 =\N");
    K=0;
    FOR I=0 TO SIZE
    [
IF (FLAGS[I])
[
  WHILE (INKEY(0))[ ]
  PRINT(FORM$(I+2,4),",");
  IF (++K>=7) [ PRINT("\N"); K=0; ]
]
    ]
    PRINT("ゥゥ  N");
```

END;

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆ＵＮＩＸ◆

電子メールの話が出ていますが、これはインターネットに接続しているＵＮＩＸ端末の話であると思われます。インターネットは複数のネットから構成されているらしく、ＪＵＮＥＴもおそらくインターネットに接続されているものと思われます。（情報不足です。）
残念ながら、我が社のＵＮＩＸ端末はインターネットに接続されていない独自のネットに接続しています。
ところで、このインターネットですが、母体になったのはＡＲＰＡＮＥＴというペンタゴンが始めたものだそうです。えっ？ペンタゴンを知らない？それは…、ペンギンが氷のブロックで敵をやっつけるゲーム…ではありません。

（おあとがよろしいようで…）

<<Aleph>>

gnus も、ほとんど ALPA から流れ込んでいるみたいですね。

[001 Aleph]

ＳＵＰＥＲＶＥＲＮＥＴ推進委員会

ついに会員の増加傾向がマイナスに転じました。第３期会員募集も、目標人数を大きく下回っています。ほおっておくと活動に支障をきたすかも知れません。
そこで、かねてから複数の方より提案のあった「オフセ本をコミケで売る」を実行します。

「オフセ本をコミケで売る」：この方法は、某Ｘ１平Ｏ研Ｏ所さんが成功した方法として有名かも知れません。

そこで、ＳＵＰＥＲＶＥＲＮＥＴ推進委員会（略してＳＶ委）を設立し、これにあたろうと考えています。製作するオフセ本には、過去のＶＥＲＮＥＴの記事のおいしいとこ取りや、ＳＶ委員を中心に製作した新たな記事を収録するつもりです。このオフセ本はＶＥＲＮＥＴの活動を保つため、会員獲得を目的としたもので、利潤追求は全くしません。また、１種類だけでコミケに出るのはむづかしいので、他のサークルさんに委託することになります。

ここで、ＳＶ委員と、委託を引き受けて下さるサークルさんを募集します。

＊ＳＶ委員 ５名～

ＳＶ委員はＳＵＰＥＲＶＥＲＮＥＴの記事作成・編集作業を行ないます。

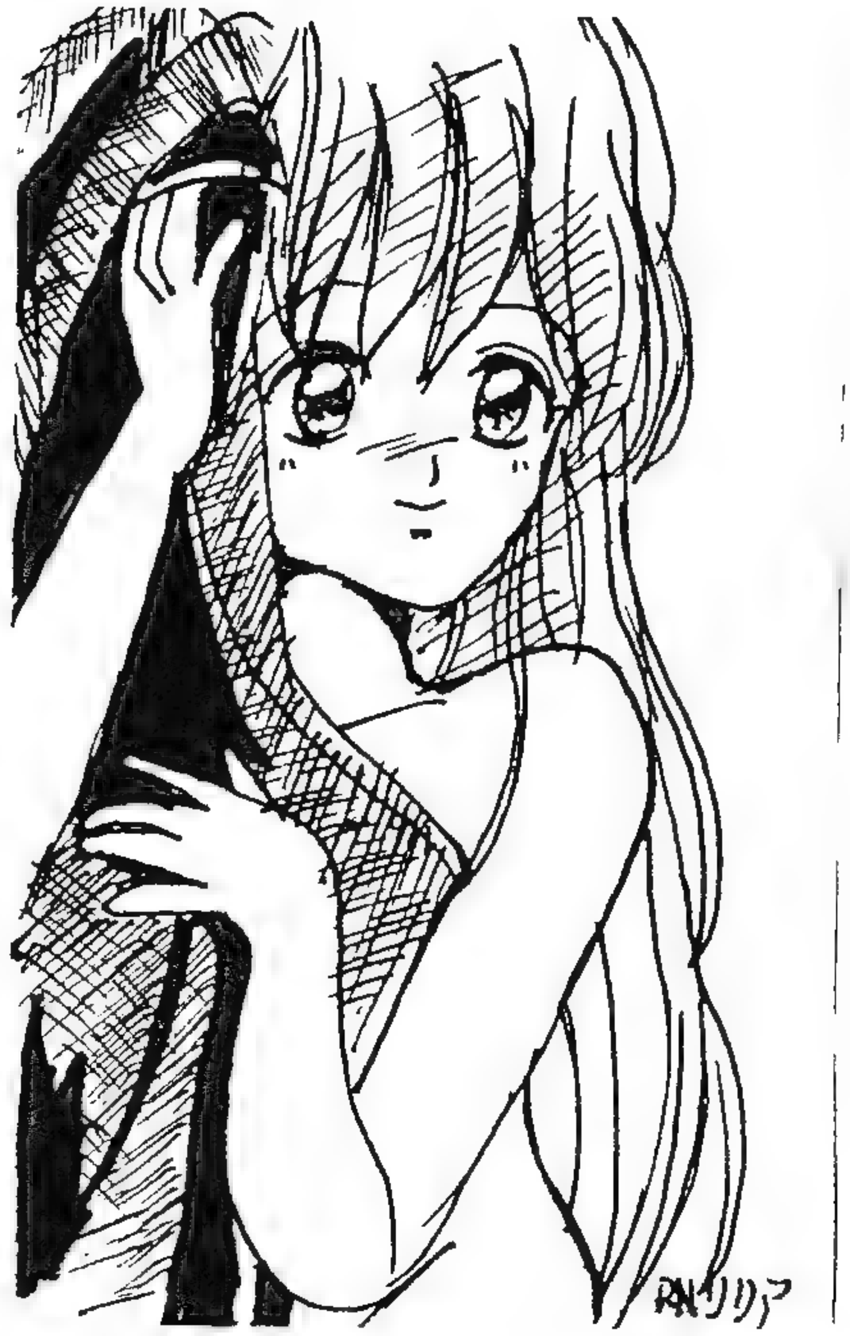
＊委託を引き受けて下さるサークルさん １サークル～…

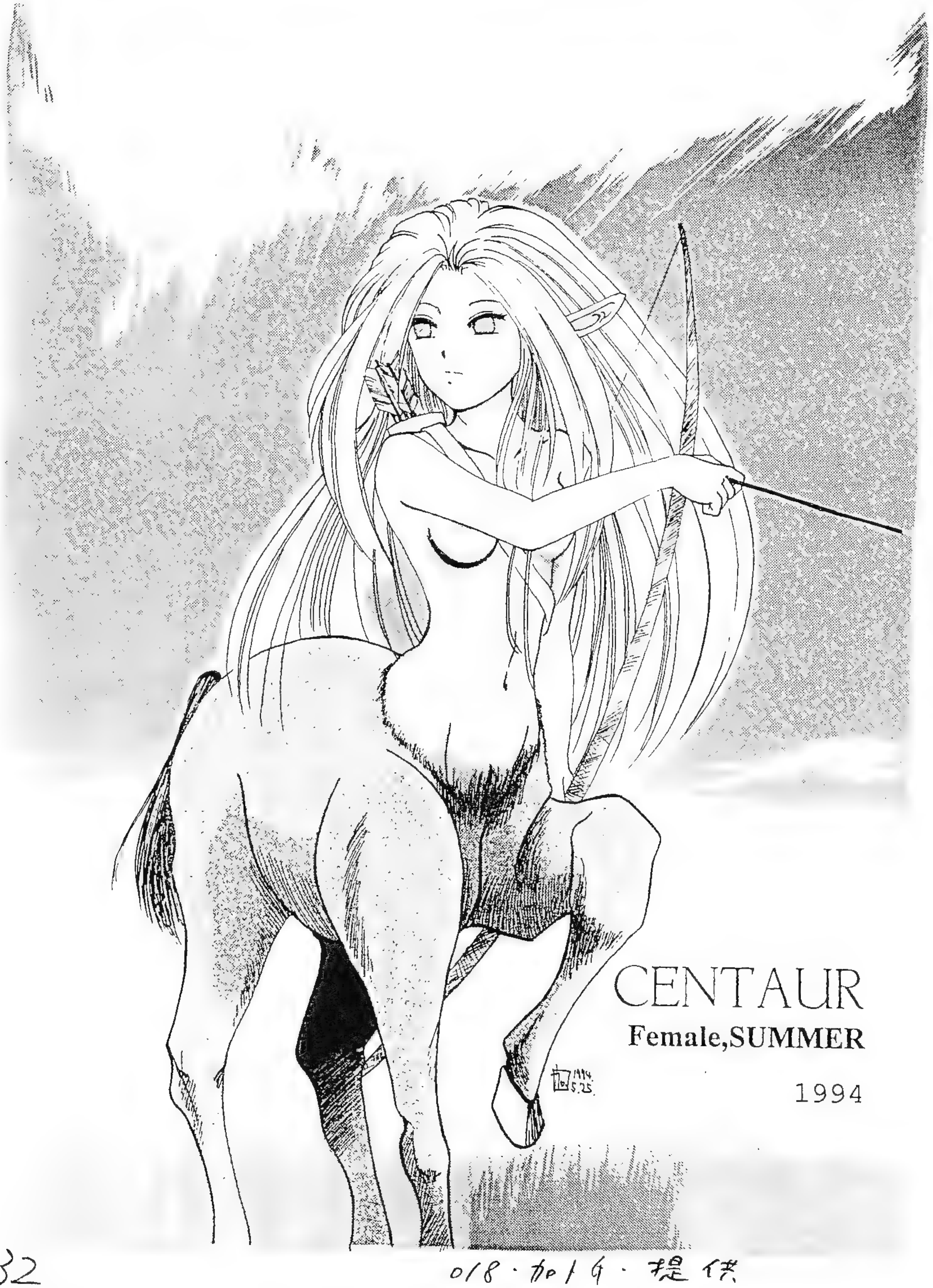
委託を引き受けて下されば、収益は全額、差し上げます。経費回収もしません。

この企画を遂行するためには、約５万円の経費が必要と思われます。そこで、心苦しいのですが、会員の皆さんにカンパをお願いしようと思います。

＊カンパ 目標額４万円

御協力お願いします。





018・加19・提供

BETRAYAL　第9回
第三話　崩壊　その2

「闇の結界・・・。そうだ、間違いない・・・」
カリオスの参謀職に就いているこの若者は、たいへんな衝撃を受けていた。
大昔に、旅する者たちの間で使用されていたという闇の結界。一度、その結界を張ると、半永久的に解けることはなく、主に魔法による奇襲を防ぐために使用されたというが、かなり高度な暗黒魔術のため、一部の高位魔法使いの間でしか使われていなかったともいう。
ただ、その威力は絶大で、ある程度の精霊魔法（例えば、〝ブレイガン〟、〝リー・バルス〟など）であれば、完全に遮断ができるのだ。
だが、暗黒魔術が世で卑下されるようになり、減衰していったのと同時に、この闇の結界も世の中から姿を消したのである。
参謀も、大昔の文献で、そのようなものが存在するという事実を知っていた程度である。
一体、フードの男はどこでこの呪文を手に入れたのだろうか？
参謀の頭の中を色々な思考が駆けめぐったが、フードの男の一言で我に返った。
「カリオスさんですね」
フードの男は、強大な闇の力を漂わせながらも優しい口調で言った。その視線の先に立っている男に・・・。
「なぜ、こんなところにカリオス様が・・・？」
その奇妙な事実に、参謀は今更ながらに気付いた。
カリオスは、彼のために開かれた道を通って、フードの男のすぐそばまで来ていた。彼に従っている100人程の部下は少し離れた所で立ち止まっている。
「あの3人には逃げられたようだな、アーク」
どうやら、アークというのが参謀の名前のようだった。アーク参謀はとにかく頭を下げた。
「申し訳ありません！」
もう初老の域に達すると思われるカリオスは表情を全く変えずに、跪いているアーク参謀を見下ろした。
「アーク・・・」
カリオスは視線をフードの男に向けたまま参謀のそばにしゃがみ込んだ。フードの男は依然じっと立ったままである。
カリオスはやはり、視線をフードの男から離さずに参謀の耳に一言二言耳打ちした。
「シーラ様が・・・？」
参謀の表情が急に険しくなった。
（シーラ・・・ですか・・・）
フードの男は参謀が発したその一言に，注意を引かれた。そして、カリオスの言葉に耳を傾ける。完全には聞こえなかったが、断片的に聞こえてきた単語から内容は把握することができた。
（なるほど・・・。これは、いいことを聞きました・・・）
この男のフードの隙間から見える口元が軽くほころんだ。
「平和主義者の私としては・・・」
突然、フードの男が口を開いたので、カリオスもアーク参謀も話をやめてフードの男の方に注意を向けた。
「無益な殺戮は好まない訳でして・・・。それに、おもしろい情報も手に入りましたし・・・」
この大勢の人の中で、カリオスとアーク参謀だけが異変に気付いた。いつの間にか、当たりには闇の力がまったく感じられなくなっていた。代わりに、風の精霊が騒いでいる。明らかに、フードの男は空間転移を行おうとしていた。
「〝空につかえし風の精霊に求む・・・〟」
フードの男は空間転移の呪文を詠唱しはじめた。それを完全に読んでいたアーク参謀は腰の短剣に手をかける。
「〝・・・開け　転移の門・・・〟」
ここまで呪文を詠唱した時、フードの男は前方に光る物を認識した。彼は、それが、アーク参謀が投げた短剣だと判断したが、少し遅かった。何分、呪文の詠唱にはかなりの集中力を要する。短剣の存在に気付いただけでも、フードの男が並の魔法使いでないことの証明となった。
とにかく、アーク参謀が投げた短剣は、フードの男のフードとほおの一部を軽く斬りさいただけであった。男は紙一重でそれをかわしたのであった。だが、そのため、フードの男の表情があらわになった。
男は、誰の目から見ても美形の域を出ることはなかった。野次馬の中にいた年頃の娘が思わず「素敵・・・」とつぶやいた程である。
肩より少し下まで伸びている長い髪。それが少しの風で後ろへたなびく様がまた女を刺激する。たった一つ、彼の美貌を損なわせているのが、左のほおにある大きな刀傷だった。
カリオスはその顔に何となく見覚えがあった。
「縁があったまた会いましょう。〝アーク・ディアー！〟」
フードの男はにっこりほほえむと、空間転移によってその場から離れた。
だが、カリオスはあのフードの男の素顔を脳裏から消し去ることは出来なかった。はっきりとは思い出せないのだが、記憶の奥に眠っている顔だったのだ。
フードの男の正体に気付いた時から、カリオスは一生、恐怖し続けることになる。

「さぁて、これからどうしようか？」
今、レイクとカイは、小高い丘の上に立っていた。そこから下を見下ろすと、まず見えるのが小さな森で、その向こう側にクール城の城下町が広がっていた。

レイクはその町を見下ろしながら、光を失ったムラサメを鞘に収める。
「トライロー、どこ行ったんだろ」
そう言って、後ろに立っていたカイに振り向く。カイもそびえ立つクール城を後ろにして立ちつくしていた。２人は、どういう風に行動すべきかさえもわからなかったのだ。
「トライローをおいてこの町から出る訳にもいかねェし・・・」
カイも剣を鞘に収めてレイクの横に並んだ。
何となく町が騒がしい。おそらく、あのフードの男が何かしているのであろう。
「そういえば、あの人、誰だったのかな？」
「さァな」
レイクとカイはしばらく下を見下ろしていた。今の２人にはじっとしている以外に方法が見つからなかったのだ。
だが、２人は簡単に自分達の為すべきことを見つけた。
後ろにそびえ立つクール城の方から人の叫び声やさまざまな金属音が聞こえてきたかと思うと、突然、城壁を乗り越えてきた人影があった。１つ、また１つと人影は増えたが、それらはクール城の衛兵達にたちまちのうちに囲まれたのだった。
２人は囲まれた者達を助けようと考えたのだ。
「いいの？あの人達、どう見ても盗賊だよ」
囲まれていた４人の服装は、どう見ても盗賊の物だった。そして、その４人の中で、最も背の低い、おそらく１５０センチメートルにも満たないと思われる者が、１メートル近い長剣を抱きしめていた。この剣を城内から盗んできたのであろう。
それにも関わらずカイがこの４人を助けようとした理由は、やはり自分達は、クール城の兵士にとって敵だからであろう。レイクはそう考えたが、カイの考えは違っていた。確かにそういう理由もあったのだが、カイは、長剣を抱えていた者が女であることを見抜いたのだ。風貌はまるきり男である、髪の毛も短く、今でいうショート・カット程度だった。だが、動きが妙におかしかったのだ。ちょっとした仕草が、女の、いや女の子の感じだった。
「なるほど」
カイの話を聞いてレイクがニヤッと笑う。
「何が、なるほどだよ」
「いやいや、カイも男だね」
「バッ、女・子供を助けるのは男として当然の事だよ」
カイが少し顔を赤らめてレイクの方を向く。レイクはやっぱりほほえみながら、光るムラサメを鞘から抜いた。
「それでは、男としてあの盗賊を援護しますか」
レイクはそのまま盗賊４人とそれを囲むクール城の兵士９人の輪の中に入っていった。カイも慌てて剣を抜き、レイクの出現に一瞬動揺した兵士の１人を後ろから斬り裂いた。
「あなた方は？」
剣を抱えていた者がレイクに質問した。この声を聞いて、レイクはカイの判断が間違っていなかったことを知った。
この少女、レイクの見たところ、１５才前後のようだった。１５才にしては、どこか気品が感じられる。そして、美人だった。
「まァ、盗賊を助ける正義の味方ってとこか？」
カイが真顔で答える。既に彼の刃によって、２人目の兵士が倒されていた。

（第８回　　完）

☆今回は、他にも
手書きの投稿が２〜３あったのですが、収録していません。
次号で収録予定です。
（投稿はディスクでね！）

カドカーワ家のお家騒動

クライドー・カドカーワの野望

　その日の朝も、いつもの様に始まった。つまり……。
ツグ「ふぅ……紅茶が旨い」
　である。
ツグ「やっぱり、朝はこれがないと始まりませんね……」
　くらぁっ……。
ツグ「め……目眩が……す……る……」
　ガシャーン！
　ツグの手からカップが落ち、床の上で砕け散った。
　そしてそのまま、ツグの意識は遠のいていった。

執事「……というわけで、旦那様は、私が朝、紅茶を持っていきました時には、確かにいらっしゃいましたのです」
　その日の昼過ぎ、ローゼン宅にて。
ローゼン「あの人、仕事にでも疲れて、どっか遠くへ逃避したんじゃない？」
　高レベルソーサラーの特権……つまり、超理不尽魔法テレポートによる逃避行。
執事「いえ、旦那様はどこへ行かれる時も、必ず私たちに行き先を仰ったあとで行かれます。そのようなことは……」
ローゼン「そうか」
　ローゼンは少々思案したあと、こう言った。
ローゼン「こういうのは、やっぱ専門家じゃないとな」
　　　　パールス「なにおぅ！？」
　パールスはいきなり荒れた。
ローゼン「だからさぁ、ツグさんが行方不明なんですよ。こーいう事は専門家に任せるのが一番ですから」
執事「お願いいたします。どうか旦那様を……」
　執事が深々と頭を下げる。
パールス「む、むぅ……。し、しかしだな……」
ローゼン「何か困ることでもあります？」
パールス「うーむ……あのな、俺の専門は、犯人に自白させることなんだぞ……」
ローゼン「……あれを、世間では自白というんですか？」
パールス「言うまでもない」
　おいおい……。
パールス「とはいえ、カドカーワ氏がさらわれたってのは問題だな、確かに……」
ローゼン「ね？だからお願いしますよ」
パールス「……引き受ける前に、一つだけ聞きたいことがある」
ローゼン「何です？」
パールス「お前が、単に面倒なことは嫌だ、という訳ではないのだろうな？」
ローゼン「……も、勿論ですよ……」
　顔が引きつっているのは、誰の目にも明らかである。
パールス「嫌なら嫌だと素直に言えばいいんだ……」
　面倒くさそうに頭をかきながら、パールスは言った。
パールス「心配するな。引き受けてやる。今日中にも、オラン周辺の地域に部下を派遣しよう」
ローゼン「すいませんね、恩に着ます」

　そのころ、ツグは……。
ツグ「むぐーっ、むぐむぐーっ！」
　じたばた。
「暴れたって無駄ですよ、おじ様」
　両手をばっちり縛られて、古代語魔法が使えないツグ。
ツグ「む！むむーっ、むぐぐーっ！」
「なーに、心配しなくても大丈夫ですよ。あいつらを亡き者にしたら、すぐに楽にしてあげますから……」

　その日の夕方、ツグ宅に薄汚いおっさんが訪れた。
執事「はい……あ？物乞いならお断りいたしますが」
「わしゃあ、これを届けてくれっちゅうふうに言われただけで……」
　そう言い、持っていた紙切れを手渡した。
「じゃあ、わしゃあこれで」
　渡すものだけ渡して、さっさと帰っていくおっさん。
執事「おかしな奴ですな……」
　首を傾げて、紙を見る。
執事「どれ……。！！」
　執事はみるみるうちに真っ青になり、次の瞬間弾かれたように走り出した。

　その一時間後、カドカーワ・ネットワークには史上空前の警戒網が引かれていた。
執事「ローゼン様、とりあえずはこれで大丈夫だと思います」
ローゼン「と、言われてもな……」
　ローゼンは困った顔をした。
ローゼン「俺、呼び出されたばっかりで事情がわからないんだが……」
　……そうだったっけ？
ローゼン「そうだったよ」
　あ、そう。
執事「あ……ですから、かい摘んで申し上げますと、旦那様は唯一の甥に誘拐されたんです」
ローゼン「甥、ねぇ……」
フィップ「誰なの、それ」
執事「クライドー・カドカーワ。亡くなられたハルキー様のご子息です」
ダッシュ「ふむふむ」
ローゼン「ハルキーの血筋は、さっさとこの世から根絶やしにしてやらないとな」
　つまるところ、同族たるツグの血筋も断絶に追いやる、と言うことか？それは。
執事「そんな無茶な……」
フィップ「そーだよ。ツグさんが人質になってるのに」
執事「そうですよ。ところで、旦那様には二人のお子様が

いらっしゃいましてね」
ローゼン「そーなのか！？」
執事「ええ」
ヴァトルダー「なぜ、いままで黙ってたんだ？」
執事「……あなたがたと関わりを持つことによって、お子様の将来に微妙な影響が出ることを恐れたんでしょうね……」
微妙、というところにアクセントをつけた執事は、直後、ヴァトルダーとローゼンに殴られた。これは誰が聞いても嫌味以外の何者でもない。
執事「ほ、本気にしないで下さいよ……」
ローゼン「それで……その二人の命を狙ってる、とわけだな？」
執事「はい。ですから、こういう風に警戒網を引いたわけでして……」
ヴァトルダー「それで、その二人はどこにいるんだ？」
執事「現在、ネットワーク本部の地下に避難させております」
ローゼン「よし、俺たちもそこへ行こう」
執事「そうですか。では、こちらへ……」

トン、トン、トン……。
執事「こちらです」
ギギギィー。
「やあ、執事Ａ＇さん」
執事Ａ＇。この前、走り過ぎによる呼吸困難で逝った執事Ａの息子である。
執事「おや、まだおやすみになっていらっしゃらなかったんですか？セイン様」
セイン「ああ。眠れなくてね」
セインと呼ばれた青年は返事をした。
ヴァトルダー「おい、あいつがツグさんの……」
ローゼン「ああ、きっとそうだろ……」
コソコソ話をする二人。
執事「メノ様は？」
セイン「もう寝たよ」
執事「そうでございますか」
執事は眠っている、メノと呼ばれた少女の顔を覗き込んでから、ヴァトルダー達の方を向いて言った。
執事「このお子達に万が一のことがあってはことです。つきましては……」
ヴァトルダー「護衛なら断る」
執事「えっ！？」
ローゼン「お、おい、ヴァトルダー……」
ヴァトルダー「いや、その必要はないといったほうが正確だな」
ヴァトルダーはニヤリと笑って言った。
ヴァトルダー「今から、クランドーのところへ殴り込みをかける！男はともかく、女の子を泣かせた罪は重い！！」
中指を立てて吠えるヴァトルダー。
ローゼン「ちっ、子供のことが絡んでくると、はりきりやがって、このロリコ……」
ばこ。
ヴァトルダーに剣の柄で殴られ、ローゼンは敢え無く気絶した。

ローゼン「それで……」
ヴァトルダーに殴られてコブになったところを擦りながら、ローゼンが話を切り出した。
ローゼン「『ツグさんを救出してガッポリ金せしめてウハウハ』作戦のことだが……」
執事「もしもぉーし……その後半の部分、何とかなりませんか？」
ローゼン「そ……そうですか？お気に召さない？では……『ツグさん救出アーンドうなれ無限の報酬』作戦ってのは？」
執事「それもちょっと……『たっぷり報酬を出せ』という下心が丸見え何ですが……」
ぽりぽり。
ローゼンが頬を掻く。
セイン「執事Ａ＇さぁん、この人達、本当に大丈夫ですか？」
不安そうな顔つきで、執事に尋ねる。
執事「大丈夫ですって……多分。一応、実績はありますから」
一応、というところにアクセントをつけた執事は、再び殴られた。
ヴァトルダー「まあ、そんなこたぁどうでもいい。まずは先方の家の図面を見せてもらおうか」
執事「は……これです」
執事が机の上に、クライドー邸の図面を見せた。
ヴァトルダー「む……こ、これは！」
図面を見た一同の顔色が変わる。
ローゼン「なんと、３階建てとは！」
ダッシュ「しかもこの広さ！ツグさんとこに勝るとも劣らん！」
フィップ「すっごーい！こんなに部屋がある！いいなあ……」
セイン「だぁーっ！！あんたら、いったいどこを見てるんですかっ！侵入路を考えるんじゃないんですかっ！？」
セインがブツンと切れた。
ヴァトルダー「そ、そう……そうだった。んとなぁ、侵入するのは、この、３階のこの窓からがいいと思うんだが……」
セイン「あ、それ、いいですね」
セインも同意する。
ローゼン「……どうやって？」
ぴきぃ……ん。
セインとダルスとヴァトルダーを除く全員が硬直した。
セイン「……あ、そうか」
ややあってポンと手を叩き、納得するセイン。
ダルス「おお、なるほど」
ダルスも気がついた。
ヴァトルダー「え？何？何か問題でもあるの？」

ローゼン以下全員が、ヒクついた顔でヴァトルダーを見ている。
ローゼン「お、お前……まだわからないのか？ダルスとかならともかく、魔法も使えんお前が、どうやって3階から忍び込むっていうんだ？」
ヴァトルダー「……そ、そりゃあお前、グライダーなんかでスィーッと……」
ローゼン「何が、スィーッと、だ。大体なんだ、その『ぐらいだぁ』っつーのは」
ヴァトルダー「それはだなぁ、こう、金属の骨組みがあってだな、ビニールなんかで……」
……時代錯誤ならぬ、舞台錯誤か。
ヴァトルダー「んじゃあ、こーゆーのはどうだ？ダルスが皆を持ち上げて、空を飛んでスィーッと……」
ダルス「できるかぁ！」
ヴァトルダー「じゃあ、じゃあ、ーん……」
なぜ、そこまで三階から行くことにこだわる、ヴァトルダー。
ぷちん。
ヴァトルダーの意識は、現実世界から急速に遠のき、夢の世界へ突入した。
ローゼン「ちっ、少ないのーみそを使い尽くして、もう何もでないか。呆気ない奴め……」
呆れ果てた目でヴァトルダーを見る。
セイン「では、僕の作戦をご披露しましょうか」
フィップ「よっ、待ってましたぁっ！」
ぱちぱち。
セイン「作戦といっても、大したことじゃありません。私が魔法を乱発します。そこを、皆さんに正面から殴り込んでもらうと、こういうわけなんですが」
それのどこが作戦なんだ……？
ローゼン「それでいくとするか。あれこれ考えてもしょうがないしな」
フィップ「少なくとも、どっかの馬鹿たれの、別世界の文明まで巻き込んだ作戦より、よっぽどいいよね」
……所詮、こいつらに作戦という高等なものを望んだ方が馬鹿だったか。
セイン「では……あと二時間後に、作戦開始、です。それまでに準備しておいて下さい」

いざ行かん、クライドー邸！

ラエン「わーっはっはっ、いやあ、待たせたな！」
お仕事でネットワーク本部へ来ていたラエンは事件を聞いて、ヴァトルダーたちの元へ駆けつけた。
ラエン「この俺が来たからには、もう安心だぜ！クライドー邸など、跡形もなく叩き潰してくれるわ！」
ばこーん！
セインがラエンの頭を引っぱたいた。
セイン「中には父がいるのに、叩き潰してどーするんですかっ！」
ラエン「いや、そのぉ……勢い……ってやつ？」
セイン「やつ？じゃないですよ。父にもしものことがあったら……もしものことがあったら……僕の元に遺産が十」
ローゼン「あんたこそ何を考えてるんだぁっ！」
ばきぃっ！
セインは蹴り倒された。
セイン「いや……これも、その勢いってやつで……。あ、そろそろ時間ですね」
ごまかしたな、セイン君。
セイン「さ、行きましょう、皆さん」
ヴァトルダー「おうっ！」
復活したヴァトルダーが剣をシャキーン、と抜いて答えた。

クライドー「お・じ・さ・ん十」
クライドー邸3階の一室で、クライドーがツグに不気味な微笑みを投げかけた。
ツグ「むぐっ！」
クライドー「どうも、あいつがあなたを助けに来るみたいですよぉー。せっかくこっちから出向いてやろうって言ってんのにぃ……。
それにしても、まったく、こっちには人質がいるっていうのにねぇ……。何を考えてるんでしょうか、セイン君は……。ま、いいですけどね」
ツグ「むぅ！」
クライドー「というわけで、ちょっと来ていただけますか。なーに、ちょこっと手荒な真似をするだけですよ」
……普通は、「手荒な真似はしませんよ」とくるもんだが……。
ツグ「むぅーー」
泣きだしそうな声（じゃないか）で訴えるツグ。
クライドー「さ、行きましょうか」
ツグ「ーっ！」
ずーるずる……。

セイン『ブリザードっ！』
びゅおぉぉ……。
傭兵A「ひぃぃーっ！」
ぴきぃん。
傭兵B「大変だーっ！悪党どもが攻めてきたぞぉーっ！」
所詮は傭兵、見事にうろたえている。
セイン「まだまだぁ！『ファイアボールっ！』次いっ！『ライトニングぅ！』」
魔法を無尽蔵に撃ちまくるセイン。
セイン「ちっ、もう終わりですかっ！ソローちゃん、次っ！」
そばにいたソローに、粉々になった魔晶石の替えを要求する。
ソロー「は、はいっ！」
ソローもその言葉を受け、鞄をごそごそ探って、新しい魔晶石を取り出す。

ソロー「どうぞ！」
セイン「どうもっ！ようし、一網打尽にしてやりますか！『アシッド・クラウド！』」
　傭兵達の回りの空気が猛酸性に変わり、範囲内にいた傭兵は苦しみながらバタバタと倒れていく。
セイン「クライドー、お前のような奴にネットワークは渡しませんからねっ！」
　こらこら……そーいう風に張り切ってどうする……。

ヴァトルダー「ふんっ！」
　ずばぁっ！
ラエン「ぬおぉっ！」
　ぶしゃあっ！
　自称・無敵の戦士二人組は、正門を突き破り、本館目指してまっしぐら状態にあった。
後ろをフィップ以下いつもの面子＋バールス＆部下数名がヒョコヒョコついていく。
部下Ａ「バールス様、これは明らかに法に引っ掛かると思いますが……」
　前の二人の行為を見て、部下Ａが、走りながら尋ねた。
バールス「いいか、我々の目的はツグ・ヒー・カドカーワ殿の救出と、誘拐犯の検挙。それだけだ。他のことは、見て見ぬふりをしろ」
部下Ｂ「しかし、それでは……」
　バールスが何か言いたそうな部下Ｂをジロッと睨み付けると、部下Ｂは恐怖のあまり、行軍から落伍していった。
ヴァトルダー「うおりゃあ、突撃ぃ！」
　ずばっ！
ラエン「はぁあっ！」
　ざんざんっ！
ローゼン「……おっそろしい奴だな……」
　半分呆れた声で、ローゼンが呟く。
ヴァトルダー「武士道とは、死ぬことと見つけたり！Ｂｙ石川御◯門１３代目！」
　本当か？それは。
ラエン「おう、そいつぁいい言葉だな、ヴァトルダー」
　ラエンが感心する。
「そこまでだ」
　辺りにどよー、と陰湿な空気が満ちる。
フィップ「あいつが……」
ローゼン「ああ、きっとクライドー・カドカーワだ」

　驀進する一行の前に、縛り上げたツグの首元にダガーを突き立てたクライドーが立ちはだかった。
クライドー「さあ、そこらへんに住んでいる庶民よ。おとなしく武器を捨てろ。さもなくば……わかっているな？」
ヴァトルダー「……ふっ」
　ヴァトルダーが笑みを漏らした。
クライドー「……？」
ヴァトルダー「馬鹿なことを言うな。なぜこの俺様が武器を捨てなければならないのだ？
この（ピー）で（ピー）な（ピー）の悪党め！」
　ツグの顔は真っ青になり、クライドーの顔はそれと対照的に怒りで真っ赤になる。
クライドー「な……貶めているのか、貴様！」
ヴァトルダー「ピンポーン」
　クライドー……＋ヴァトルダーを除く一行は、あんぐりと口を開けている。
クライドー「う……嘘じゃないぞ！本当に、本当に刺すぞ！」
ツグ「一っ！一、一っ！（ヴァトルダー君、早く剣、捨てて下さいよー！）」
　ツグは潤んだ目で、必死にヴァトルダーに訴えている。
ヴァトルダー「……？（そうか、私のことはどうでもいい、早くこいつを倒してくれ、か。何て立派な人なんだ、あんたは……。自分を犠牲にしても他の皆を助ける、うん、これぞ男の鏡だ！うるうる……。これこそ、『武士道とは、死ぬことと見つけたり！』なんだな！）ようし、わかったぜ、ツグさん！」
　ツグの顔が安堵に変わる。
ヴァトルダー「あんたの思いはよーくわかった！今すぐこいつを殺してやる！あんたは安らかに眠れ！」
　ガーン、ガーン、ガーン……。
　ツグの頭の中で、絶望の鐘が鳴り響いた。
クライドー「くっそぉ！どうせやられるなら、こうだ！」
　ぶしっ。
　ぴゅー……。
　あ、ほんとにやりやがった。
　ツグの首筋から、鮮血が吹き出した。かなりの高さまで吹き上がる。
フィップ「あー、やっちゃった！」
ローゼン「この馬鹿やろう！相手を刺激してどうする！」
ラエン「お、オーマイガーッド！」
ツグ「……」
　ツグはすでに気を失っている。ほっておけば、死ぬのも時間の問題だろう。
クライドー「はっはっは、もうあなたは用済みだ、おじ様！諸君、屋敷で待っているぞ！覚悟して入ってこい！」
　そう言ってツグを蹴り倒すと、クライドーは笑いながら走って逃げていった。
フィップ「逃がすか！」
　駿足のフィップがクライドーを追う。
　しかし……。
クライドー「はっはっは、甘いなグラスランナー！私はこう見えても、マラソンで昔はグラスランナーとタメを張っていたことがあるのだ！これだけ差があれば、お前はその差を縮めることはできても追いつくことはできん！」
　そんな人間、いるのかほんとに！？……とはいえ、偶然の要因が重なったとはいえ、ドワーフ（＝ダッシュ）がグラスランナー（＝フィップ）を走って追い越す今日この頃、まんざらあり得ない話でもないか……。
フィップ「ふえぇ……」
　フィップも諦めて、ピタッと止まった。

ローゼン「『キュアー・ウーンズ』」
　ツグの傷が癒えていく。
ローゼン「もう大丈夫だ。それにしてもあの野郎、本当にやるとはな」
パールス「うむ、許せぬ！これは誘拐に加え、殺人未遂の罪も加わるな」
　パールスが腕を組んで頷く。
セイン「それにしても、とりあえず無事に父を取り戻せて本当によかったですよ。皆さん、ありがとうございます。このお礼はそのうち必ず……」
ヴァトルダー「ん、期待してるぞ」
　ふ、普通こういう場合は、建前だけでも「いやいや、それには及びません」とか言うもんだが……。セインの顔も、心なしかヒクついている。
ローゼン「さて、これからどうするか、だが……」
ヴァトルダー「ふっ、決まっている。正面から殴り込みだッ！」
　ぐぎり。
ヴァトルダー「はぅっ！」
　パールスに後ろから首を９０度ほど曲げられ、時折体をビクンと痙攣させる。
パールス「正面から乗り込むだと？なんと愚かな」
ローゼン「いやぁ、すいません。教育がなっていなくて」
　ローゼンが、パーティを代表して謝る。
パールス「うむ、しっかりと教育しておくように」
ヴァトルダー「っっ……俺って一体……」
　横たわったまま涙をはらはらと流すヴァトルダー。

とりあえずセイン死す

ローゼン「じゃ、陽動作戦の方はよろしく」
セイン「了解！」
　フライトで空中に浮いたセインが答える。
セイン「それでは！セイン・ヒー・カドカーワ、行ってまいりまーす！」
　ぎゅおん！
　セインは、クライドー邸への突入を敢行した。
ローゼン「さぁて、そろそろ……」
　ちゅどぉぉん！
　屋敷の中で爆発が起こる。
ヴァトルダー「……始まった、な」
　ヴァトルダーがグレートソードをじゃきぃん、と構える。
ラエン「よし、行くか！」
　ラエンも背中のグレートソードを抜き、舌なめずりをする。
ツグ「さあ、無敵の戦士たち！」
　復活したツグが命令を下す。
ツグ「かかりなさいっ！」
ヴァトルダー＆ラエン「うおおおおおおーっ！！」
　ずどどどどど……びどどどどどっ！！
ツグ「うーん……扉を突き破って行くとは……あいかわらずパワフルですねぇ」
　感心したように（呆れたように、でもあるが）呟いた。

ヴァトルダー「右か……それとも左か……はたまた、前か……？」
　屋敷の中に突入した二人は、左右の扉と前方の階段とを見やって言った。
ラエン「ここは俺に任せな」
　親指をグッと立てて、ヴァトルダーに目配せする。そしてご自慢のグレートソードを床にズンッと突き立てた。
ラエン「さあ、我が剣よ！次なる道を指し示せ！」
　……ゴトッ。
　グレートソードがグラリと左の方へ傾き、音を立てて倒れた。
ラエン「フッ……左だな」
　口の端を上げて、ニヤリと笑った。
ヴァトルダー「おおっ！それは、魔法の剣か？道を指し示す魔法がかかっているんだな？」
　しげしげと剣を眺めて、ため息を漏らす。
ラエン「魔法？そりゃあ、確かにかかってはいるが……」
ヴァトルダー「いるが？」
ラエン「……単なる、剣の強化魔法だ」
　ヴァトルダーの目が点になる。
ヴァトルダー「じゃあ……さっきのは？」
ラエン「フッ……運試し、だ……」
　ぶわきゃあっ！げしげしっ！どきぃっ！ばこぉっ！！
ツグ「何事ですかぁ？ああっ、ラエン！」
　遅れて入ってきた一行は、血まみれになって腫れ上がったラエンの顔を見て動揺した。

ツグ「どこっ……どこですっ！敵はっ！」
ローゼン「えっ？敵！？」
パールス「警戒しろっ！敵がいるぞっ！」
部下Ａ「はっ！了解しました！」
　一行はサッと臨戦体制に入った。さすがにその道のプロである（もっとも、パールスの部下数名は，その中に含められることにいささか不本意であろうが）。
ヴァトルダー「あの……違うんだ」
ツグ「え？」
ヴァトルダー「これ……俺がやったの……ハハハハ」
　シーンと静まった中、ヴァトルダーの空笑いだけが響きわたる。
ローゼン「何考えてるんだ、お前はっ！」
パールス「こんな時に、仲間をボロボロに痛めつけるたぁ、お前、馬鹿か！」
　今度はヴァトルダーがケチョンケチョンに痛めつけられた。
ヴァトルダー「っっ……ラエンが悪いんだい、俺は悪かないやい……」
　涙の訴えも、ローゼン達の耳には届かない。
ローゼン「『キュアー・ウーンズ』」

ラエンの傷は立ちどころに癒えた。
ラエン「ふう……助かった」
ツグ「で？一体何が……」
ちゅどおぉぉん！！
何の前置きもなく、突然天井が消滅した。
ツグ「なぁっ！？なぁあっ！？」
ツグが慌てふためく。全員が上を見上げ（ただし、天井の破片に当たり、のたうち回って苦しんでいる奴が約一名いる）、そして愕然とした。
セイン「あー、すいませんねぇ。だいじょーぶですかぁ？」
上でセインが、頭をかきながらフワフワと浮いている。
ツグ「こ、このバカ息子だきゃあ……」
ツグが思わず頭を抱え込んだ。
セイン「どうです？これぐらいで十分だと思いますが？」
ヒュトッと一行の前に降りてきて尋ねる。
ローゼン「十分過ぎるぞ、これは……」
セイン「はっは、そうですか？もう、屋敷の二階以上の部分は完全に消し飛んじゃいましたから、きっとクライドーの奴も死んでると思いますよ」
ローゼン「はぁ、それはそれは……」
末恐ろしい奴だ、と思ったのは、なにもローゼンに限ったことではない。
ヴァトルダー「ぐうぅ……」
天井の破片に直撃し（だいたい１０㎝四方の石の固まりが、１０ｍほど上から降ってきた、と思ってくれればよい）、血をダラダラ流して苦しんでいたヴァトルダーが、ようやく声を発した。
セイン「うわぁ、すごい怪我ですね。ヴァトルダーさんほどの人をここまで叩きのめすなんて、とんでもなく強い奴だなぁ。ねぇ、父さん？」
セインが感嘆のため息を漏らす。しかし、その「とんでもなく強い奴」が自分だとは、全然気づいていない。
「たいしたもんだなぁ、セイン君よ。それだけの力があるんだったら、俺一人を殺すことぐらい造作もないよなぁ」
突然、あたりに暗ーい声が響きわたった。そう、クライドーの声だ。
セイン「なにっ？生きていたのか！？どこだ！クライドー！」
「左の扉の向こうだよ……」
声がゆっくりと語りかける。
セイン「左！？」
セインは矢のように駆け出し、ツグ達の静止も聞かず左の扉を開けた。
セイン「うきょーっ……」
セインが中へ入ったと思った瞬間、あたりに彼の絶叫（か？）がこだまする。
ツグ「セイン！？」
セインの叫び声を聞き、一行が扉へ駆け寄った。
「残念……。皆さん、もう手遅れですよ……」
扉のすぐ向こうには、大きな鏡があった。その鏡は虹色の光を放っており、中からはクライドーの声が聞こえてくる。

クライドー「おじさん……もう、セインの命は頂きましたよ」
ツグ「なっ……！！」
それを聞いて、ツグが絶句した。
クライドー「くふふふ……はーっはっはっ！！」
ラエン「とんでもねぇやつだな、あいつ」
ラエンがボソッと呟く。
ラエン「やっていることはともかく、見事な手際の良さだ。さすがは、あのハルキーの一子、ってところか」
ローゼン「そんな呑気なことを言ってる場合か！？」
ローゼンが苛立つ。
ツグ「……許しません！！許しませんよ、クライドー！！」
ローゼン「どーせ、また金にものを言わせて生き返らせるくせに……」
ボソッと呟くローゼンの声も、今のツグの耳には届かない。
クライドー「だったら、どうするんだ？」
クライドーの声が、楽しそうに尋ねる。
ツグ「ローゼン君、剣！」
おもむろに叫ぶと、ツグはローゼンの腰に下がったクルカ王家の剣（の柄）を奪った。

ツグ「はっ！！」
ツグが魔力を柄に送り込むと、虹色の刀身が現れた。
ツグ「こうするんですよ、この馬鹿切っ！！」
ツグはそう言うと、躊躇うことなく剣を鏡に向かって振り下ろした。
クライドー「なっ……！」
さすがにクライドーも、これは予測していなかったらしい。
ひゅんっ！
風を切るような澄んだ音とともに、鏡は斜めに切り倒された。支えを失った上半分が、グラリと傾くと床の上に落ち、粉々に砕け散った。

ツグ「ふう……」
柄を手から放し、ガクッと膝をつく。魔力の消費もさることながら、それ以上に息子のことがショックだったようだ。
ラエン「どうするんだ、ツグさん……」
ラエンが低い声でツグに尋ねる。
ツグ「その前に……」
膝をついたツグが、訴えるような目でローゼンの方を見た。
ツグ「魔力……わけてくれません？」
一行は地面に突っ伏した。
ローゼン「あ……あのねぇ……」
頬をポリポリと掻きながら、それでも律儀に「トランスファー・メンタルパワー」で魔力を（ちょびっと）わける。
ツグ「ふぅ……落ち着きました」
壁にもたれかかって一息つくと、ツグは話しだした。

ツグ「セインのことはよしとして……先ほどは非常の処置として、鏡を割らせて頂きました。ああすれば、クライドーはこっちに来ることができませんから。あの瞬間で、どうするかを考えるのは無理ですからね」
ローゼン「で……どうする気なんです？」
　柄を拾い上げながら、ローゼンが尋ねた。
ツグ「さあ……」
　ツグは軽く首を振った。
ツグ「それはこれから考えます……。何か方法があるはずですから……」

翌日■■
　ツグ邸には、集まるだけの人間が集められた。二つの目的のために、である。
ツグ「では、神官の方々はこちらへ。セインを絶対に生き返らせて頂きますからね」
　ツグの口調には、有無を言わせぬこわーいものがある。……目の下には隈がくっきり、体調は最悪のようだ。
　ぞろぞろ……。
　オラン中からかき集められた神官が、雪崩のように儀式の部屋に入っていく。
ラエン「なかなか壮観なものだなぁ、うん」
　一人でさっきから頷いているラエン。
ツグ「さ、あっちの方はあの方達に任せて、こっちは別件を片付けちゃいましょう」
　別件とは言うまでもない、逃げたクライドーのことである。
　かくして、戦士・賢者を問わず、高レベル冒険者＋学院関係者（ただし、多少ツグの息がかかって……もとい、ツグの知り合いである）の大論議大会が始まった。

夜■■
　未だ、体力の続くものは論議を続けていた。
ヴァトルダー「……じゃ、こーいうのはどうだ？そこらへんで鏡を買ってきてだな、それに魔力を付与してもらって……」
ツグ「だからぁ、そんなことはできないって……」
　机の上で、地上に上げられた魚のように横になっているツグ。これは、そーとー体にきている。
ラエン「それじゃ、これはどうだ？破片を集めて、いま話題を呼んでいる『カドカーワのすーぱー接着剤』でくっつけるんだ」
ツグ「……鏡はくっついても、失われた魔力は戻りませんよぉ……」
　机の上ではらはらと涙を流すツグ。
ツグ「あー、どーしてこーいう人しか残らなかったんでしょうかねぇ……。こんなときにリーハがいてくれたら、もーちょっとましな……」
　リーハ＆神官多数は、セインの形見の品（ツグの話だと、当時六歳のセイン君がご愛用だった「クマちゃんぬいぐるみ」らしい。復活したときのセインの顔が見物だ）を前に、リザレクションの前儀式の真っ最中である。
ヴァトルダー「そーいえば、リーハさんのそばにいた人……」
　ヴァトルダーは、リーハの横にいた神官を思い出した。
ヴァトルダー「確か、シルクっていったっけなぁ。うーん、実にいい……」
　ちゃきっ。
ラエン「何がいいって？えぇ？」
　あたりの人は、全員ヴァトルダーをジト目で見ている。
ヴァトルダー「いやぁ……そのぉ……ちょーっと、ツバ付けとこーかなー、なーんて、アハハ……」
　ぴきっ。
ツグ「ラエンさん、ダッシュさん。こらしめてやりなさーい！」
ラエン＆ダッシュ「はっ！」
　ずーるずる……
ヴァトルダー「うおー、俺が何をしたってんだ！人権侵害だー、はーなーせー……うっぎゃあー……」
　風に乗って届く絶叫。
ラエン＆ダッシュ「ご隠居、ただいま終わりました」
ツグ「ご苦労」
　こいつら、寝不足でハイになってる。ぜーったい、間違いない！
ダルス「……？」
　ダルスはその時、背筋に寒けを覚えた。
ダルス「ま、まさかこの感覚……」
「その通りっ！」
　声の方を振り向けば、そこには半透明の人影が。おお、これはまさしく……
ダルス他前回関係者「スペクターっ！！」
　前回無関係者、ここでパニックに陥り、大半は逃亡、残りは現実逃避……すなわち、気絶した。
ダルス「ま、また来たのか……？ここのところ、ようやく来なくなったと思っていたのに……」
スペクター「ハハハ、まあそういってくれるな。あの奥義書のことが、忘れられなくてなぁ……と、それはそうと皆さん、どうされたのかな？お集まりになられて」
　ツグはだいたいのところを説明した。
スペクター「なるほど。そういうことなら、任せてもらおう」
ツグ「と、いうと？」
スペクター「割れた鏡を、我が力を持って復活させてやろう」
「おおっ！」
　一同はざわめきたった。
スペクター「ふふん、何百年……いや、何千年だったか？まあどちらでもいいが、だてに長生きはしておらんわい」
　一応、あんたは死んでいるんだが……。
ツグ「では、部下の者に場所を教えさせますんで、早速お願いします」
スペクター「うむ」

仰々しく頷くスペクター。
ツグ「ラエン。ヴァトルダー君をここに……」
ラエン「え？死んでなきゃいいけど……」
ツグ「大丈夫。殺しても死ぬようなタマですか」
確かこの前、死んだような気が……。
ツグ「さ、他の皆さんは寝ましょう。明日は早いかもしれませんからね」

ヴァトルダー「あーさーだーぞー……おーきーろー」
びくっ！
一同が体を震わせて起きると、そこには血まみれ（でも死んでないけど）のヴァトルダーの姿があった。
ツグ「び……びっくりさせないで下さいよー。心臓にこたえるじゃありませんか」
ヴァトルダー「ふふふ……こんな体に、誰がした……」
ツグ「わ、忘れたんですか！？ラエンとダッシュ君ですよ……」
ヴァトルダー「おーのーれー……」
ばたっ。
そのまま寝ついたようである。
ツグ「うーん。さすがのヴァトルダー君でも、徹夜は多少疲れますか」
いや……そういう次元の問題ではないと思うぞ、これは。
ツグ「ま、いいです。それよりも……」
ぎぎぃぃ……
リーハ「ツグ様。セイン様は、無事に生き返られました」
ツグ「そうですか！」
パッと輝くツグの顔。そのまま部屋の中へ入っていく。
ツグ「いやあ、皆さん、ご苦労様でした。……セイン、どうだ気分は」
セイン「あ……父さん。クライドーは……」
ツグ「もうすぐボコボコにしてやるから、安心して休みなさい」
セイン「はぁ……」
ツグはあたりを見回し、メノの姿を見つけた。すでに意識は朦朧状態である。なにしろまだ１４歳だ。
ツグ「メノも、お前を生き返らせるために協力していましたよ」
セイン「はは……おかげで助かりました。まさか殺されちゃうとは思いませんでしたよ、ほんと」
ローゼン「ツグさん」
徹夜でヘロヘロのローゼンが、杖にすがりながら尋ねる。
ローゼン「今日、行くんですか？」
ツグ「ええ、昨晩のうちに、鏡が元に戻っているはずですから」
ローゼン「さようで……」
ローゼンはそのまま杖をつくと、ヨタヨタと出口の方へ歩いていった。……やっぱり、何かと徹夜は疲れるものらしい。精神力も回復しないし。
結局、半日ほど待って全員が睡眠を取ってから行くことにした。

鏡の向こうに待つものは？

ツグ「さ……準備はよろしいですか、皆さん！」
妙に緊張した面持ちで、ツグが周りを見回す。鏡の中への突入隊、その数占めて１４人。ヴァトルダー、ローゼン、ダルス、ダッシュ、フィップの面子に加えて、ラエン、セダル、リーハのネットワーク三支部長、さらにツグの子供のメノ、加えて有給休暇を取ってきたパールス、ついでにリーハにはシルクが、ヴァトルダーにはソローが、ローゼンにはレンディが付いてきた（はっきり言って、最後の三人は「お荷物」以外の何者でもない）
。
メノ「お父様、どうして私まで？」
メノが首を傾げて尋ねる。
ツグ「んー？……それはねぇ、お兄ちゃんが動けないからなんだよ」
メノ「ふうん」
な、なぜ……なぜ、それで納得できる！？いまの言葉のどこに、説得力があったと言うのだっ！？
ヴァトルダー「な、ツグさん。この鏡は、いったいどこへつながっているんだ？」
ヴァトルダーが当然の疑問を口にする。
ツグ「ふふぅん……いいところに気がつきましたねぇ」
そう言って、人指し指を顔の前でちらつかせ、
ツグ「でも、それは行ってからのお・た・の・し・み十」
ローゼン「素直に知らんと言ったらどうだ」
ツグ「ぐ」
何も絶句しなくてもよかろう。
ツグ「ラエン、セダル、リーハ」
ラエン＆セダル＆リーハ「はい」
少しの間を置き、ニッコリ笑ってツグは命令を下した。
ツグ「悪いんですけどね、君達のうち誰かが、最初に行って下さい」
ラエン＆セダル＆リーハ「えーっ！？」
三支部長が、不満の色をあらわにする。
ツグ「もちろん！……ただで、とは言いません」
ツグが笑みを絶やさず続ける。
ツグ「行ってくれた人には、これをあげます」
その手には、全世界カドカーワ・ネットワーク共通「全品九割引カード」が握られている。
リーハ「……やはり、私は辞退させていただきますわ。命は、お金で買えるものではありません」
……すでに一同には、その観念は通用しなくなりつつあるが……。
セダル「俺もパスさせていただきますよ。なんのかのと言っても、やっぱり命は惜しいもんですよ」
ツグ「別に、死ねと言っているわけでは……」
ラエン「……わかった。俺が受ける」
一同の間でどよめきが起こる。
ラエン「死ぬと決まってるわけじゃないしな。ちょっくら

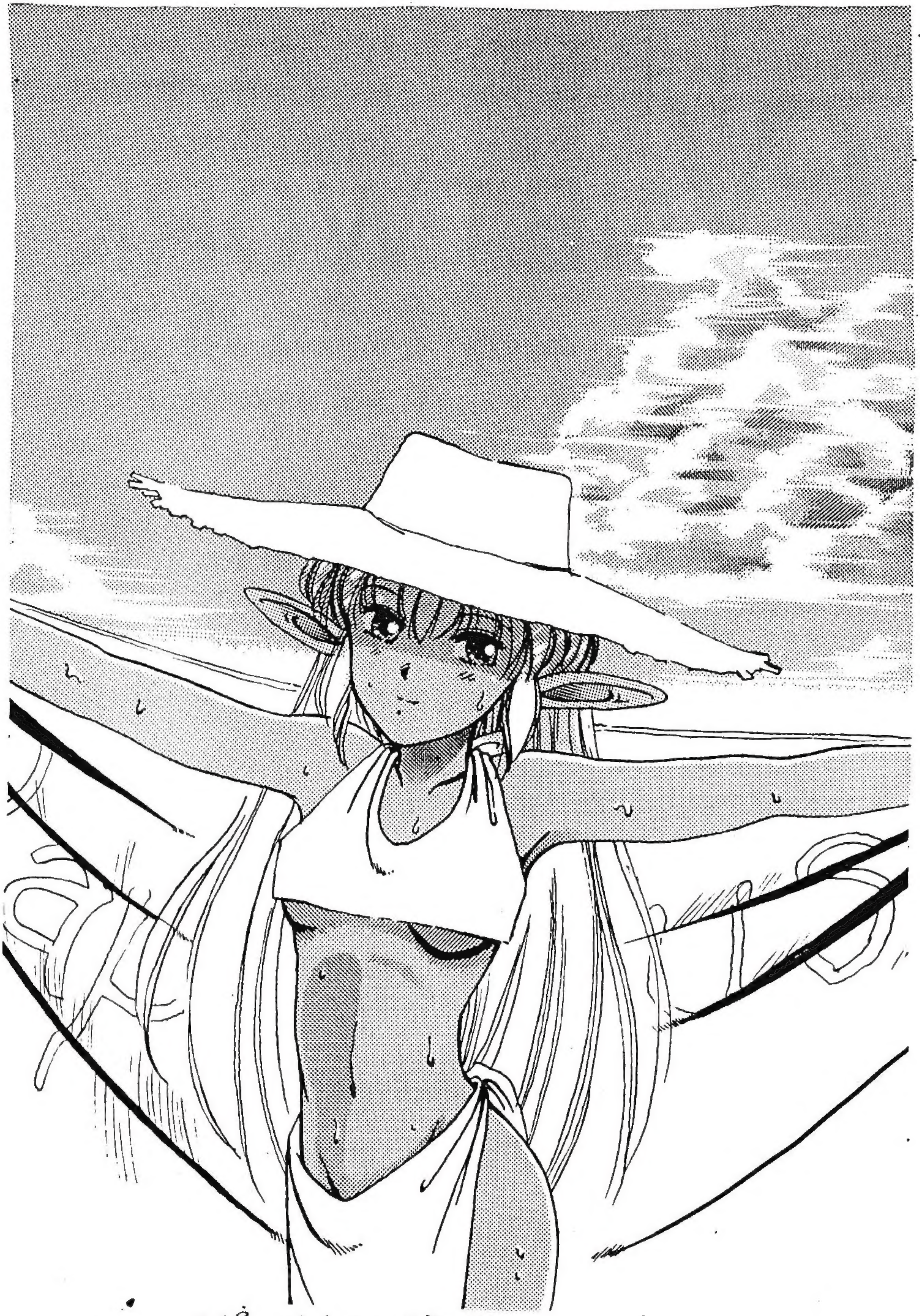
行ってくらぁ」
　そう言うといきなり、ラエンは鏡に飛び込んだ。虹色の光を放ち、ラエンの体はその中へ吸い込まれた。
ツグ「ラエン……」
ラエン「呼んだか？」
　ヌッと鏡の表面にラエンの顔が現れた。
メノ「きゃあっ！」
　女性陣は、慌てて男性陣の影に隠れる。
ツグ「ら、ラエンっ！迷わず成仏して下さいっ！い、いや、生き返らせてあげますっ！だからっ！いまは、化けて出ないで……」
ラエン「おいおい。俺は、別に死んじゃいないって」
ツグ「……へ……？」
　間の抜けた声を出すツグ。
ラエン「それより、こっちへ来てみな。驚くぜ、きっと」
ツグ「どこなんです？」
ラエン「ツグさんも行ったことのある場所だ……。ロマールのガルファー卿のところだよ」
ツグ「……うそ」

　ほんの数十分後、一行はオランから遠く離れたロマール王国に来ていた。より正確に言えば、ロマールの貴族であるガルファー卿の屋敷に、である。
ツグ「……それにしても驚きました」
　円卓を囲み、ガルファー卿の執事さんに出された紅茶をすすりながら、ツグは何度目かのため息をついた。
ガルファー「そう驚かれんでもよかろう。これも何かの縁だよ」
　ちょうど向かい合った位置に座っているこのガルファー卿、なかなか恰幅のよい、見るからに裕福そうなおじさんである。
ガルファー「それにしても、こちらもそうとう驚かされたぞ、ツグ殿。執事から、部屋の鏡からラエン殿がでてきた、との報告を受けたときは、正直言って我が耳を疑いましたわい」
ツグ「でしょうねぇ……」
　カップを机の上に置き、ツグはクライドーのことを尋ねた。
ガルファー「クライドー殿……と、いまはあやつめは敵にあたるのでしたな。そのクライドーのことだが、あの鏡は、昨日あやつが持ってきたのだ。「私には用済みですので、お安くしときますよ、旦那……」などと言っておったが……。明け方に執事が、鏡が光っていることに気付いてな。一応、見張らせておいたのだが……なるほど、そういうことだったとは……」
　一人頷いて納得する。
ガルファー「で、問題の居場所なのだがな。すまないが、わからないのだ。何しろ事情を知らなかったものだから、どこへ行くのかなど、聞く必要もなかったのでな」
ツグ「そうですか……」
　やや落胆した声で答えるツグ。
ツグ「いや、どうもお邪魔しました」
ガルファー「いやいや。で、ツグ殿は、これからどうなさるのかな？」
　ツグは頭を軽くトン、トンと叩いたあと、答えた。
ツグ「ネットワークのロマール支部へ行って、いろいろと調べますよ」
ラエン「あのぉ、そいつぁちょっと……」
　ラエンが困った表情をする。
ツグ「はい？……あ、そういえば、ここの支部長はあなたでしたっけね、ラエン。んー、どうして困ってるのかなぁ？」
ラエン「ぐ……なんて嫌味な」
　ラエンはツグのことを一瞬睨んだが、次の瞬間一計を案じた。
ラエン「ねぇ……ツグ様ぁん十」
　言いつつ、体をツグにスリ寄せる。ハッキリ言って気持ち悪い。セダル、リーハ、レンディ、シルク、メノはあえなく撃沈、ローゼン、フィップ、ダッシュ、ソローは沈没寸前、順風満帆なのはヴァトルダーとダルスのみである。
ラエン「ねぇ……ん十」
　ツグの髪の毛が逆立つ。顔色真っ青、のーみそ真っ白。
ツグ「や……やめて……」
　声がかすれている。ガルファーさんもハンカチを口に当てて部屋から遁走した。
ラエン「なら、支部に行くって話はなしにしてくれます？」
　急に地声に戻る。それと同時にツグも正気に戻る。
ツグ「……駄目」
ラエン「そ、それじゃあ……」
ツグ「脱ぐんじゃありませんっ！」
　血迷いかけたラエンをツグが制した。
ツグ「まったく……これは、もうあげません」
　言って、懐から金色のカードを取り出してビリビリ破く。
ラエン「あ、それは……っ！」
　言わずとしれた「全品九割引カード」である。
ツグ「これ以上すると、五割減俸ですよ。ま、おそらくその様子じゃあ、支部に行った時点で二割減俸は確実でしょうが……」
ラエン「ああ……」
　ラエンはそのままペタンと座り込んだ。
ツグ「ガルファーさーん、もう大丈夫ですよ……」
　その声に、こわごわガルファーが戻ってきた。
ツグ「さて、話を戻しまして……。えー、クライドーは、どうあがいたって大陸からは逃げられませんから。最悪、異界へでも逃げ込んでいたらどうしようかと思って、これだけの大人数で来たのですが……どうやら、取り越し苦労だったようですね」
ガルファー「はっはっは、だが、そのほうがよかったではないか。……では、何かあったらまた来てくれたまえ。私も、出来る限りのことはお手伝いしよう」
ツグ「どうも。では、これで」
　一行は、ガルファー邸をあとにした。

カドカーワ・ネットワーク・ロマール支部。その日、突然のツグの来訪に、支部はパニックに陥った。
「か、カドカーワ様がいらっしゃったぞぉ！」
「なにぃ！は、早く仕事にかかれぇ！」
「ああ、こんなときに、ラエン支部長が本部へ出張とはーっ！」
ツグと一緒にいるって。
ツグ「別に、今更慌てたって、ねぇ……」
ツグが呆れ顔で呟く。
ラエン「まったく。人間、諦めが肝心だってのに」
お前が言うな、ラエン。
ヴァトルダー「それにしても、きったねぇところだな、ここ」
ヴァトルダーが辺りを見渡してぼやく。
ヴァトルダー「どこを見ても、シミだらけだ」
指を床につけてツィーッと滑らせ、
ヴァトルダー「それに、ほれ、この埃。他の支部ってのも、こんなもんなのか？」
お前はどこぞの小姑か？
セダル「心外な」
リーハ「ここは、きっとグンを抜いて汚い支部ですわよ」
セダルとリーハの抗議に、ラエンの面目丸潰れである。
ツグ「さて、処分は決まりましたね。まあ、一割減俸で勘弁して上げましょう。期間は三ヵ月ね」
ラエンの顔がムンクになる。
ラエン「そ、そんなぁ……。お代官様ぁ、うちには病気の母と女房、それに乳飲み子もおりますじゃあ。なにとぞ、なにとぞ寛大なご処置を……」
ツグ「生涯独身予定のあなたが何をおっしゃいます」
そ……そんなミもフタもないことを平然と……。
ラエン「そ……それじゃあ、俺、ちょっと寝室とかの手配をしてきますんで……」
ローゼン「あ、俺とレンディの分はいいぞ。そこら辺の宿屋で泊まるから」
そんなにここが嫌か？ローゼン。
リーハ「でしたら、私はシルクとリーハちゃんと三人でラーダ神殿に行きますわ」
ラエン「あ、そぉ？」
内心悔しがるラエン。お前、手を出そうとしていたな。
セダル「俺はここでも構わないが……」
そう言ってふと考え込み、
セダル「いや、やめる。ローゼン君と同じ所に泊まることにしよう。どうもここは汚い」

は、はっきり言ってしまったな……。言ってはならんことを……。
ヴァトルダー「ラエン……」
ラエン「何だ？」
面倒くさそうに答えるラエン。
ヴァトルダー「ここに泊まるのは、タダか？」
真顔で尋ねることではないと思うが……。
ラエン「ツグさんに聞いてくれ。いまはあの人が、絶対の権限を持っている」
ツグ「別に構いませんよ、それで」
ツグはあっさりと答える。
ヴァトルダー「よし、じゃあ、俺とソローはここに泊まる」
ツグ「そりゃまずい……」
ツグが考え込んだ。
ヴァトルダー「言われる前に言っておくが、俺は変な気は起こさんぞ」
先を読んだヴァトルダーが前もって言う。
レンディ「ねぇ、ヴァトルダーさん」
ひょいっ、と顔を突っ込むレンディ。
レンディ「ローゼンから聞いたんですけどね、やっぱりロリ○ンはまずいんじゃないですかねぇ」
ヴァトルダーは無言でローゼンを殴り倒した。
レンディ「ああっ！ローゼン」
ローゼン「こらぁ、ロリ○ン！何をするか！」
多少メノとシルクの方に顔を向けつつ、ヴァトルダーに怒鳴る。
メノ「ええっ！？」
シルク「まぁ、あの人が……」
二人の驚きと感嘆の声に、ヴァトルダーは怒った。
ヴァトルダー「ええぃ！黙らんかぁ！俺はロリ○ンじゃなーいっ！」
ツグ「でも、少なくとも女好きですね」
ヴァトルダーの怒りはスゥッと萎えた。反論の余地、まるっきりなし。
ツグ「そーいうわけだから、あのお姉ちゃんと一緒に行きなさい、ソローちゃん」
ソロー「はーい」
ヴァトルダー「ああっ、ソロ〜」
ヴァトルサーの声も虚しく、ソローはリーハの元へ……。
ラエン「もう、他に行くものはいないな？えーと、ここに泊まるのは、ツグさんとメノお嬢さんと、ヴァトルダーとフィップ君、ダルスさん、ダッシュさん、それからパールスさん……と、以上だな」
確認を取ると、ラエンは食事と寝室を手配しに奥へ入っていった。
ツグ「では、一端解散しましょうか。私も、ここの闇市を見てきたいですし……結構掘り出し物があるんですよ、ここは」
ローゼン「知ってる。前に一回、ここへ来たことがあるんだ」
ツグ「では、解散！ローゼン君たち、また明日の朝、会いましょう！」
ローゼン「おうっ！」
こうして、別働隊の3＋3人は宿と神殿へ、ツグ＆ヴァトルダーのパーティの残りは、ロマール名物（？）闇市へと繰り出していった。

■■（話は）続く■■



018・如斤・提供

えーと、時雨竜です。今日は自分のサークルの紹介をします。いいよね？

EV NETWORK
MSX & HOBBY

参上！

会員は２０名くらい。

主な活動＝同名の隔月誌を発行しています。あと、ＭＳＸで役に立たないプログラム作ったり、読者を呼んで、交流会を開いたり。

興味を持ってくれたら、下記の住所に『ＶＥＲＮＥＴ読んだよ』って書いた手紙と８０円切手を送って下さい。詳しい活動内容をお知らせします。

〒４６５　名古屋市名東区上菅１－４２４
鈴木　正章　方　　EVＮＥＴＷＯＲＫ

さて、本題に入るダス！

EVＮ本誌で始まった読者参加型小説『ＣＬＡＳＳＩＣ』は、読者、スタッフの考えた設定をもとに作られていく世界です。今のところ、本誌で進行している『ディセプション』と、時雨竜がＧＵＲＰＳを使って遊んでいる『インサルト』の２つを柱としていますが、今回から、ＶＥＲＮＥＴでも募集大作戦を展開していくことに勝手に決めました。『ＣＬＡＳＳＩＣ』の世界観と募集要項はＣＬＡＳＳＩＣのコーナーに収めているので、そちらを覗いてみてください。

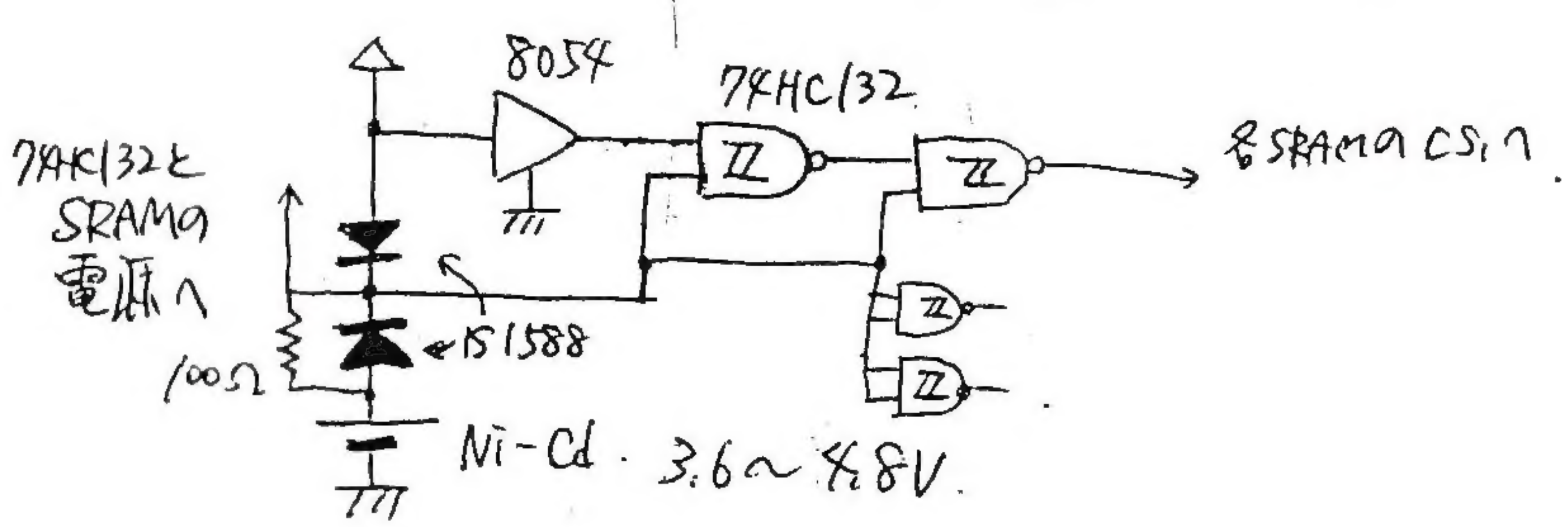
ではでは、またお愛し魔ショー！

〔ＫＯＦでいい気になってたら、初心者（ビギナー）に負けて悔しかった時雨竜でした〕

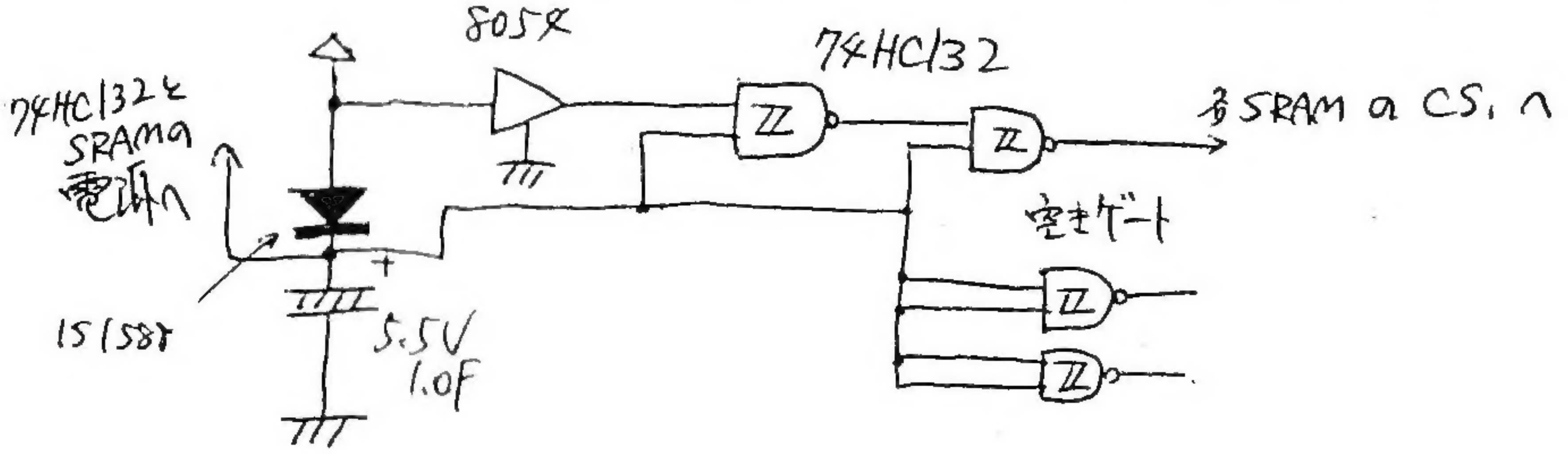
お詫びと訂正

指つめーいッ
あ〜

前号（Vol.10）の裏から3ページ目の図1が誤っている箇所がありましたので、ごめんなさいして訂正します。



あと、勝手ですけど、やっぱりニッカドを使うのは気持ち悪いので、大容量コンデンサを使う回路も掲げておきます。



VCMC

[Vernet Central Mail-order Center]

皆さん，こんにちは．今年の夏は異常な暑さでしたけど，だいぶ秋らしくなりましたね．今号から LaTeX を導入して紙面大(?)改訂です．どうでしょうか．良かったら，感想を聞かせて下さい．それでは，行きましょう！

◎ VERNET 会報

vb-6	#6	200Cr
vb-7	#7	400Cr
vb-8	#8	400Cr
vb-9a	#9a	300Cr
vb-9b	#9b	300Cr
vb-9.5	#9.5	100Cr
vb-10	#10	300Cr
vd-1	DiskVERN#2(vol.1)MSX 用	200Cr
vd-2	DiskVERN#4(vol.2)MSX 用	200Cr
vd-3	DiskVERN#6(vol.3)MSX 用	200Cr
vd-4	DIskVERN#10(vol.4)DOS 用	200Cr

◎ディスクサービス

d-1　MSX 版 S–OS“SWORD” フルセット　3.5”2DD+90 円切手

全機種共通システムの MSX 版.

d-2　MSXPCM セット　3.5”2DD+90 円切手

あなたの MSX がしゃべる！X1PCM とデータ完全互換

d-3　Ve ver.2.0　3.5”2DD+90 円切手

汎用 RPG 制作ルーチン群.（未完）

d-4　数研 Quest sp+　3.5”2DD+90 円切手

あの Ae 1.2t がパワーアップ！MSX$_2$ でも遊べます.

◎その他

o-1　S–OS“SWORD” 資料集

過去の Oh!X, Oh!MZ の “THE SENTINEL” の記事．まずは，80 円切手同封のうえ下記宛先までお送り下さい．折り返し，案内をお送りします．

o-2　ハンターの為の資料集　200Cr

申し込み方法は，ID ナンバー，希望アイテム名，住所，氏名を明記したものを，小為替（1Cr=1 円）またはディスク+返信用切手とともに，下記宛先までお送り下さい．申し込み確認後，できるだけ 2 週間以内にお届けできるようにします．また，前記価格には送料やディスク代が含まれています．(掲載以外の会報も取り扱っています．御希望の方は下記までお問い合わせを．)

ふぅ，やっとここまで打ち込めた．あと少しだ！(実はそうでもなかったりする．)

223　横浜市港北区日吉 3–5–7

ブコーハイツ 303

川　手　隆　義　方

「VERNET 東京　VCMC」係

Sep 1994

VCMC 通販申込書

○御希望アイテム

ID#　アイテム名　価格

計 ________ Cr

○ご住所 ________ – ________

____

____

○お名前 (フリガナ)　○会員番号 No.-

________　________